

4/93

## DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

**IN DIESER AUSGABE:** Aktion: Stunt-Island-Kunstflieger gesucht • The 7th Guest: zwei CDs voller Adventure-Grafik • April, April: Der Scherzerkennungs-Wettbewerb • CONFIG.SYS: So optimieren Sie Ihr System • Syndicate: Bullfrogs' neuer Strategie-Hit • Buzz Aldrin: Erster Test der NASA-Simulation

## Pc PLAYER

DM 5,80    ÖS 45    SFR 5,80    LFR 140,-    HFL 7,25

**SPIELE-DISKETTE**  
BESTELLCOUPON IM HEFT

## KNÜPPELDICK

● 28 PC-JOYSTICKS  
IM HÄRTE-  
TEST



TEST  
**XENOBOTS: DUEL  
DER ROBOTER**



## KOMISCHER KOSMOS

● SF-ADVENTURES: SPACE  
QUEST V UND RINGWORLD

HEI! HE'S A CUTE LITTLE  
BUGGER! I THINK I'LL  
KEEP HIM.



## DUNGEON-GUIDE

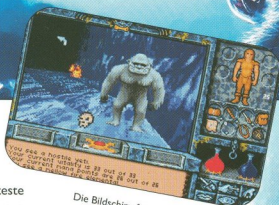
● KARTEN FÜR  
WIZARDRY 7 UND  
UNDERWORLD II



ROLLENSPIEL

**d**er aufregende Nachfolger  
von "UNDERWORLD:  
*The Stygian Abyss*™!"  
Mehr als nur ein  
Verliesspiel!

# Ultima Underworld II Labyrinth of Worlds



Die Bildschirmfotos zeigen die PC-Version.



UNDERWORLD *The Stygian Abyss*™ wurde als erstes Spiel einer neuen Generation von Fantasy-Abenteuern begrüßt. UNDERWORLD II *Labyrinth of Worlds* präsentiert eine neue, verschärft realistische Optik. Mit noch fließenderen Bewegungsabläufen, detaillierteren Wesen und einem vergrößerten Bildschirm-Fenster ist es jetzt die perfekte Spielumgebung für PC. Die Welt von UNDERWORLD II ist vielfältiger und einnehmender als je zuvor. Wir haben neue Geländeeigenschaften wie gleitende Böden, Wasserläufe und dünnes Eis hinzugefügt. Es gibt neue Zauberformeln wie *Shockwave* und *Portal*, üblere Fallen und neue Wesen, die Sie gerne selbst kennenlernen möchten...

Underworld II führt Sie über die bekannte Verliesumgebung hinaus. Tief in der Erde hat die Magie des Wächters die Grenzen der Realität gesprengt und den Weg zu acht neuen Welten jenseits der Britannia geöffnet. Eine Stadt im Eis begraben, ein schwebendes Schloß, ein altes Grab und mehr... Es ist an der Zeit, den Kampf fortzuführen. Machen Sie sich auf aus den Schloßhallen des Lord British in das LABYRINTH DER WELTEN!

A LookingGlass Technologies™ Design



Vertrieb in Europa: Electronic Arts. Deutsche Vertretung:  
Selling Points GmbH, Alliance Division, Verlerstr. 1,  
4830 Gütersloh.

Origin, Ultima und We create worlds sind eingetragene  
Warenzeichen von ORIGIN Systems, Inc. Underworld, The  
Stygian Abyss und Labyrinth of Worlds sind Warenzeichen von  
ORIGIN Systems, Inc. A LookingGlass Technologies Design.  
Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von  
Electronic Arts. Copyright © 1992 ORIGIN Systems, Inc.





# Darf ein Spiel politisch sein?

**S**tellen Sie sich vor, in Deutschland erschiene ein Spiel namens »Polizei-Einsatz«, das unter der Leitung eines echten Polizisten entstanden ist. So weit, so gut. Der Haken: Dieser Polizist ist der umstrittene Polizeichef der Stadt XYZ, dessen Truppe schon häufiger durch brutale Übergriffe, beispielsweise gegen Verkehrssünder und Demonstranten, aufgefallen ist. Als der Bürgermeister sich endlich entscheidet, den Polizeichef auszuwechseln, räumt dieser seinen Schreibtisch erst, als ihn ein Gericht per einstweiliger Verfügung dazu zwingt. Der Programmierer von »Polizei-Einsatz« sagt in seiner Presse-Mitteilung aber nur: »Der Mann weiß einfach alles über Polizeiarbeit und ist deswegen genau der richtige als Berater für unser Produkt«.

Genau dieses ist in den USA aber im Februar passiert. Sierra Online, bekannt durch diverse Quest-Spiele, hat sich als prominenten Berater für »Police Quest 4« ausgerechnet Daryl Gates, den ehemaligen Polizei-Chef von Los Angeles ins Haus geholt. Gates (weder verwandt, noch verschwägert mit Microsoft-Bill Gates) wird von vielen Schwarzen-Organisationen als einer der Verantwortlichen für die katastrophalen Rassenunruhen in L.A. gesehen. Gates war unter anderem Chef der vier Polizisten, die den Schwarzen Rodney King bei einer Verkehrskontrolle zusammenschlugen. Als diese Polizisten letztes Jahr freigesprochen wurden, brannten kurz darauf in L.A. ganze Stadtviertel.

Kaum war die Gates-Sierra-Connection in den USA bekannt geworden, trudelten auch die ersten Beschwerden auf dem Schreibtisch von Sierra-Boss Ken Williams ein.

**S**ierra vertritt einen ungewöhnlichen Standpunkt. Hier Auszüge aus Ken Williams offizieller Stellungnahme auf CompuServe (Auswahl und Übersetzung von der Redaktion): »Sierra ist ein Software-Hersteller, keine politische Organisation. (...) Wenn Hersteller nur die Dinge veröffentlichen würden, die ihrer Meinung entsprechen, wäre das die schlimmste Form von Zensur. Gates' Biographie war wochenlang an erster Stelle der New-York-Times-Bestsellerliste. (...) Seine Radio-Talkshow ist ein Hit. Viele Leute wollen hören, was er zu sagen hat, und sei es nur, um sich darüber zu beschweren. Ob man ihn liebt oder haßt, er bleibt ein Stück amerikanischer Geschichte. (...) Er weiß wesentlich mehr über den Krieg gegen Straßengangs und Drogendealer, als praktisch jeder andere Mensch auf der Welt. Ich glaube nicht, daß man jemanden, dessen Meinung man sich anhört, aktiv unterstützt. Ich unterstütze ihn nicht, noch bin ich gegen ihn. Das wäre in diesem Falle einfach nicht angebracht.«

Mr. Williams, dürfen wir diese Aussage so verstehen, daß Sie tatsächlich ein schlechtes Gewissen haben, wenn Sie Daryl Gates als Gallionsfigur Ihrer Produktlinie aufbauen? Schließlich sagen Sie nicht, »Gates ist ein netter, mißverständener Kerl« oder »Gates ist nur technischer, aber nicht moralischer Berater von Sierra«. Nein, Sie geben einfach zu, daß Gates wegen seiner kontroversen Popularität angeheuert wurde.

Sicher hätte es auch viele andere Polizisten gegeben, die Ihren Entwicklern bei der Realitätsnähe der Police-Quest-Spiele in gleicher Qualität geholfen hätten.

Wir wünschen unseren Lesern eine angenehme Lektüre bei unserer vierten, garantiert überparteilichen und unpolitischen Ausgabe.

Ihr PC-Player Team



# PC PLAYER

Grafisch im Lichtjahre  
voraus präsentiert sich  
Space Quest V in unserem  
ausführlichen Test

36

Castle Britannia  
LEVEL 4



Unser Tips & Tricks-  
Teil bietet detaillierte  
Karten zu den  
Rollenspielen  
Underworld II  
und Wizardry VII

110

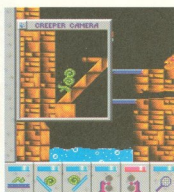
20

36

32

102

110



## AKTUELL

<b>HITPARADEN</b> .....	18
<b>SYNDICATE</b> Bullfrogs neues Strategiespiel .....	6
<b>SIMON THE SORCERER</b> Preview des putzigen Adventures .....	8
<b>THE 7TH GUEST</b> Virgins CD-ROM-Abenteuer .....	10
<b>UNLIMITED ADVENTURES</b> Rollenspiel-Baukasten für Fantasy-Fans .....	12
<b>KURZMELDUNGEN</b> Rund ums PC-Entertainment .....	14
<b>MEISTER DES GRÜNS</b> Auswertung des Links Pro-Wettbewerbs .....	19
<b>STUNT ISLAND-AKTION</b> Wer ist der beste Kunstflieger? .....	97
<b>WER 3X LÜGT</b> Entlarven Sie die Scherzmeldungen in unserem April-Ratespiel .....	84

## SPIELE-TESTS

<b>BANANIA</b> .....	40
<b>BUZZ ALDRIN'S RACE</b> .....	
<b>INTO SPACE</b> .....	42
<b>CANNONADE</b> .....	80
<b>CREEPERS</b> .....	50
<b>JORDAN IN FLIGHT</b> .....	74
<b>KNOBELKISTE</b> .....	52
<b>MANTIS (CD-ROM-VERSION)</b> .....	72
<b>REACH FOR THE SKIES</b> .....	66
<b>RINGWORLD</b> .....	32
<b>SHADOW PRESIDENT</b> .....	56
<b>SKAT 2010</b> .....	53
<b>SPACE CRUSADE</b> .....	46
<b>SPACE QUEST V</b> .....	36
<b>TRANSARCTICA</b> .....	64
<b>TRISTAN</b> .....	77
<b>VALHALLA</b> .....	48
<b>WACKY FUNSTERS</b> .....	78
<b>XENOBOTS</b> .....	68





Zwei CDs voller Spielgrafik:  
Alles über das Mammut-Adventure The 7th Guest ab Seite

10



Ja, wo ist denn der  
Aprilscherz? Raten Sie mit bei  
unserem Wettbewerb

26

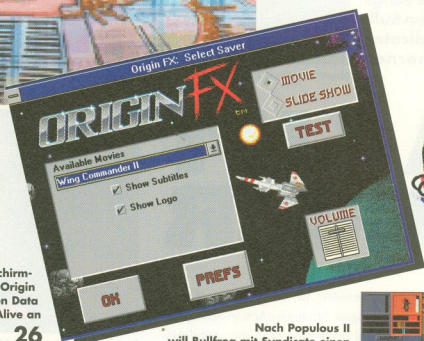


Konkurrenz für  
die Lemminge?  
Wir testen das neue  
Psychosis-  
Denkspiel Creepers

50

Frische Bildschirm-  
schoner im Test: Origin  
FX tritt gegen Data  
Beckers Alive an

26



Nach Populous II  
will Bullfrog mit Syndicate einen  
weiteren Strategie-Hit landen

6

## RUBRIKEN

<b>EDITORIAL</b> .....	3
<b>SPIELE-PHILOSOPHIE</b>	
Das Testkonzept von PC PLAYER .....	28
<b>IMPRESSUM</b> .....	29
<b>REFERENZSPIELE</b>	
Die besten Programme auf einen Blick .....	30
<b>DISKETTEN-SERVICE</b> .....	58
<b>STARKILLER</b> .....	81
<b>TECHNIK-TREFF</b> .....	94
<b>LESERBRIEFE</b> .....	95
<b>INSERENTENVERZEICHNIS</b> .....	93
<b>VORSCHAU</b> .....	117
<b>FINALE</b> .....	118

## HARDWARE

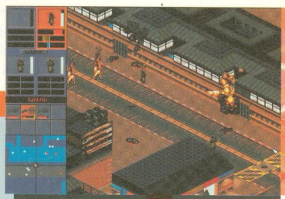
<b>JOYSTICK-TEST</b>	
Über zwei Dutzend PC-Joysticks im Vergleich .....	20
<b>SOUND SYSTEM FÜR WINDOWS</b>	
Test der Microsoft-Soundkarte .....	90

## SOFTWARE

<b>NEUE SCREEN-SAVER</b>	
Origin FX und Alive .....	26
<b>VON YIN ZU YANG</b>	
Chinesisches Horoskop für Windows .....	82
<b>DAS ENDE DER BOOT-DISKETTE</b>	
Tips zur Optimierung von CONFIG.SYS .....	87
<b>SHAREWARE &amp; PUBLIC DOMAIN</b>	
Zwei Ballerspiele + ein Pack-Programm .....	87

## TIPS & TRICKS

<b>AUFRUF</b>	
Gutes Geld für gute Tips .....	98
<b>CREEPERS</b> .....	99
<b>LINKS 386 PRO</b> .....	100
<b>WIZARDRY VII (CRUSADERS)</b> .....	102
<b>ULTIMA UNDERWORLD II</b> .....	110



## Preview von Syndicate

Geben Sie Ihre Skrupel bitte an der Garderobe ab: Acht gewissenlose Gesellen wollen die Welt unterjochen, indem sie menschliche Gefühle mit Computerhilfe beliebig manipulieren. Nette Jungs gewinnen beim neuen Bullfrog-Projekt »Syndicate« allenfalls den ehernen Blumentopf.



Nach Populous II wird auch Bullfrogs neuestes Spiel eine Grafik-Auflösung von 640 x 480 Pixeln bieten

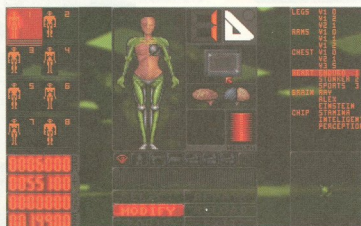
# M A C H T H U N G E R

**B**ullfrog programmiert wieder: In Kürze veröffentlicht Electronic Arts das jüngste Strategie-/Action-Spiel des englischen Teams. Der Titel des neuen Projekts: »Syndicate«. Bullfrog hat an diesem Projekt seit 18 Monaten gearbeitet.

Die Grundidee entstand 1991 während eines kulinarisch-kreativen Treffens in einem Pizza-Hut-Restaurant. Die Mannen um Peter Molyneux sind vor allem für ihre Strategiepiele bekannt; die beiden »Populous«-Programme und »Powermonger« erfreuen sich auf PCs großer Beliebtheit. Syndicate bietet einen kleinen Seitensprung in punkto Spieldesign; auch die Präsentation unterscheidet sich von früheren Titeln des Teams.

Das neue Programm bietet eine Mischung aus Strategie und Action. Welche Seite dabei die Oberhand

behält, hängt ganz von den Vorlieben und Taktiken des Spielers ab. Die Story dreht sich um einen Apparat mit dem unschuldigen Namen Leonardo, der Implantate in den Nacken von Menschen verpflanzt. Einmal auf diese Weise

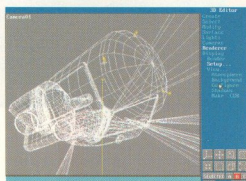


Durch Manipulieren des Verhaltensmusters eines Agenten bestimmen sie dessen Vorgehensweise

präpariert, kann man das Verhalten des Trägers durch den Einsatz verschiedener Module beeinflussen. Leonardo wurde ursprünglich erfunden, damit die freiwilligen Implantat-Träger sich durch den Einsatz entsprechender Module in bestimmte Stimmungen versetzen können; allerdings gibt es auch Hintertüren, mit denen sich die Träger gegen ihren Willen manipulieren lassen. Ziel des Spiels ist es, Stück für Stück die Weltherrschaft zu erringen, indem Sie Agenten einsetzen, deren Verhalten Sie durch Leonardo-Implantate steuern. Dummerweise gibt es sieben Rivalen, die exakt den selben Plan haben.

Ihre Kontrahenten werden in der Regel vom Computer gesteuert. Per Modem können auch mehrere menschliche Spieler anstelle von elektronischen Rivalen mitspielen. Bullfrog verhandelt gerade mit einigen Mailbox-Betreibern, damit sogar Partien möglich sind, bei denen sich acht Menschen gegenseitig das Leben schwer machen.

In allen Städten im Programm gibt es Telefonzellen, in denen man mit anderen Spielern Kontakt aufnehmen kann, um einen Pakt zu schließen. Wenn Sie mit einem Freund über Modem spielen, können Sie nie sicher sein, ob ein bestimmter Gegner vom Computer oder einem Menschen gesteuert wird. Das Programm trickst recht geschickt herum, wenn Sie mit einem Computerspieler Kontakt aufnehmen. Durch das



Zuerst werden die Ausmaße eines Objekts per 3D-Software ausgefüllt, bevor es ins Spiel übernommen wird



Analysieren Ihrer Eingaben sollen relativ intelligente Entgegnungen generiert werden; quasi ein bißchen künstliche Spiel-Intelligenz als Dreingabe.

Jeder Agent, den man im Spiel kontrolliert, hat drei Charakterzüge. Je nachdem, wie man sie gewichtet, ändert sich sein Verhalten. Im einzelnen handelt es sich um Intelligenz (Intelligenz), Adrenaline (Adrenalin) und Perception (Wahrnehmung). Wenn Sie die Intelligenz auf einen hohen Wert stellen, wird der Agent mehr Aktionen selbständig ausführen, als ihnen vielleicht lieb ist; ein Plus an Adrenalin stärkt hingegen seinen Drang nach jeglicher Art von Action. Ein Ablauf für eine Mission könnte z.B. so aussehen: Zuerst betonen Sie die Intelligenz, entdecken so die gesuchten Gegenstände schnell und spendieren dann eine Extraschote Adrenalin, damit Ihre Spielfigur im Kampf messerscharfe Reflexe besitzt. Die computergesteuerten Kontrahenten sind verblüffend intelligent. Wenn ein Gegner Ihre Figur mit einem Gewehr anmarschieren sieht, läuft er womöglich weg; versteckt man die Waffe, bleibt er hingen-gen stehen.

Viele Objekte im Spiel entstehen zunächst auf dem elektronischen Reißbrett einer 3D-Grafiksoftware. Um die akustische Seite auszuloten, heuerte Bullfrog einen Sound-Spezialisten an.



Operation Trantor: Dieser Agent fackelt nicht lange herum

Im Spiel wird z.B. ein Agent unterschiedliche Schrittgeräusche hervorrufen, die vom Untergrund abhängen, auf dem er gerade wandelt.

Das wesentliche Feature an Syndicate ist das Verwenden »echter« Städte als Szenarien, die von Spielfiguren mit unterschiedlichen Persönlichkeiten bewohnt sind. Auch wenn man sich nur zurücklehnt und dem Spiel zusieht, bekommt man mit, wie die Stadt zum Leben erwacht. Die Reaktionen der Computerpassanten auf Ihre Spielfigur ändern sich unter den jeweiligen Umständen. Außerdem sind Sie im Spiel kein netter, vertrauenerweckender Kerl; wer ist das schon, dem es nach der Weltherrschaft gelüftet? (hl)



## BULLFROG INTERN

Wir konnten den Chef des Bullfrog-Programmierteams für ein Stündchen vom Playtesting loslösen: Peter Molyneux verrät Insider-Infos aus der Entstehungsgeschichte von Syndicate.

**?** Syndicate nähert sich langsam der Vollendung. Hat sich das Konzept des Programms während der Entwicklungszeit sehr verändert?

**Molyneux:** Ursprünglich sollte das Spiel auf dem Amiga entwickelt werden, doch wir sind dann auf den PC umgestiegen. Durch den Wechsel mußten wir die gesamte Grafik ändern und haben uns dabei um einen düsteren Stil bemüht.

Wir wollten ursprünglich die Agenten im Spiel ausschließlich durch die drei Chemikalien indirekt steuern. Ein Beispiel: Man befiehlt einem Charakter, zu einem bestimmten Ort zu gehen und er weigert sich, weil er befürchtet, dort umgebracht zu werden. Beim Testspielen haben wir aber gemerkt, wie frustrierend es sein kann, wenn man dadurch in seine Entscheidungen eingeengt wird; also haben wir diesen Faktor entschärft. Der Spieler gibt jetzt recht konkrete Kommandos; die Eigenständigkeit seiner Agenten ist immer noch da, aber mehr in den Hintergrund getreten.

Für unsere Verhältnisse haben wir uns im Laufe der Programmierarbeit aber sehr eng an das ursprüngliche Konzept gehalten. Bei »Populous« war das ganz anders; da änderte sich das Spieldesign von Monat zu Monat.

**?** Welche Teile des Programms haben Euch am meisten Kopferbrechen bereitet?

**Molyneux:** Da wir eine ganze Stadt simulieren, war es das alljährliche Drumherum: Leute gehen zur Arbeit,

fahren mit Zügen oder gehen spazieren. Wir haben es nicht vernünftig hingekriegt, eine Spielfigur die Straße überqueren zu lassen.

Das klingt vielleicht ein wenig bizarr, wenn man bedenkt, daß wir die restliche Stadt-Simulation geschafft haben. Vor gut zwei Monaten hatten wir eine Programm-Routine, die dafür sorgte, daß die Figuren nur dann die Straße überqueren, wenn kein Auto in Sicht war. Statt die kürzeste Route zu wählen, spazierten sie aber quer über die Straße; bevor sie den Bürgersteig erreichten, konnte in der Zwischenzeit ein Auto aufgetaucht sein und sie überrollen. Momentan haben wir das Problem so gelöst: Sofern sie nicht gerade bedroht werden, überqueren die Spielfiguren die Straßen nur an Ampeln oder speziellen Kreuzungen.

**?** Wie lange hat Ihr insgesamt an dem Projekt gearbeitet?

**Molyneux:** Nach 18 Monaten sind wir jetzt fast fertig, aber wir brauchen noch Zeit fürs Playtesting und die Suche nach Bugs. Wir könnten immer noch weiter an Details beim Spieldesign feilen, aber jetzt ist ein Punkt erreicht, an dem ich »Stop!« gesagt habe. Nach ein weiteres Feature macht ein Spiel nicht unbedingt besser, aber auf jeden Fall komplizierter. Anfangs haben drei Programmierer ausschließlich an Syndicate gearbeitet; jetzt gegen Ende hält es sieben Personen rund um die Uhr beschäftigt.

**?** Würdest Du Syndicate als einmalig beschreiben? Oder gibt es Ähnlichkeiten zu Euren Populous-Programmen?

**Molyneux:** Ich denke schon, daß es ein paar Parallelen zu Populous gibt. Es ist immer leicht, ein Spiel in den Himmel zu loben und jedem erzählen, daß es das originellste sei, was man je auf die Beine gestellt habe. Populous war etwas für Strategie-Fans. Syndicate soll aber allen Spielern gefallen, egal, ob sie Action, Strategie oder Simulationen vorziehen. Zuerst wollten wir aus Syndicate ein Actionspiel machen. Aber dann kamen wir auf die Idee mit den drei Werten für Adrenalin, Wahrnehmung und Intelligenz. Dreht man einen von ihnen voll auf, ändert sich die Vorgehensweise der Spielfigur, wodurch die strategische Note dazugekommen ist.

Preview von Simon the Sorcerer

# HOKUSPOKUS

Horrorsoft wird handzahn: Die Macher der grausigen »Elvira«-Rollenspiele arbeiten jetzt an einem putzigen Adventure.

Aktuell

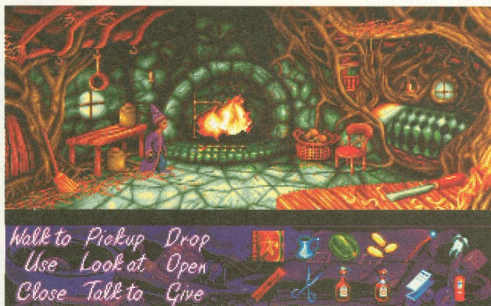
**H**orror ade, Scheiden tut weh: Nach dem mäßig erfolgreichen »Waxworks«, das allenfalls durch seine betont blutrünstige Grafik auffiel, wendet sich Mike Woodruffe fürs erste vom groben Grusel ab. Der Chef des englischen Programmierteams Horrorsoft gibt sich die Ehre, seine neue Zweitfirma namens Adventure Soft vorzustellen. Statt der Rollenspielerien sind jetzt jugendfreie Abenteuerfreuden im Stile der Lucasfilm-Titel angesagt. Im Sommer soll mit »Simon the Sorcerer« das erste Grafik-Adventure von Woodruffes Mannen erscheinen. Welche Softwarefirma das Programm veröffentlicht wird, stand zu Redaktionsschluß noch nicht fest. Held des betont humorvollen neuen Spiels ist der Knabe Simon. Durch ein Dimensionsportal betritt er eine fantastische Welt, in der er den »Großen Calypso« retten soll. Um diesen Meister der magischen Künste den Fängen des bösen Sordid zu entreißen, muß unser Simon aber erst einmal selber Zauberei lernen. Der örtliche Gildemeister hat ein paar Aufträge auf Lager, die unser Held zunächst ausführen muß.

Im unteren Bildschirm-Drittel befinden sich die Inventaranzeige und neun Verben. Indem man erst auf ein Verb

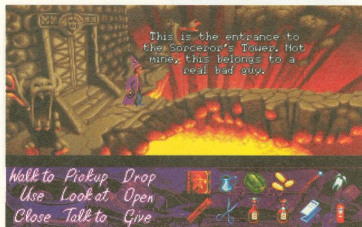
(z.B. »Open«) und dann auf einen Gegenstand mitten in der Grafik klickt (wie wär's mit einer Tür?), werden Kommandos gebildet. Bei dieser Lucasfilm-kompatiblen Bedienung ist also kein Textgenie notwendig. An Programm Projekt arbeitet Mike Woodruffe zusammen mit seinem 20-jährigen

Sohn Simon (Namensähnlichkeiten wahrscheinlich beabsichtigt). Beim possierlichen Ambiente soll die Puzzledichte nicht zu kurz kommen. Die Designer legen wert darauf, daß der Spieler möglichst viel Flexibilität beim Lösen der Probleme hat. Großzügige Bereiche des Szenarios kann man von Anfang an besuchen, um die Sackgassen-Gefahr in Grenzen zu halten. Dazu kommen ein paar Action-Einlagen wie z.B. das exakte Nachgehen eines schmalen Pfads.

Das Adventure hat zur Stunde etwa 75 Räume; diese Zahl kann sich aber ändern, da Simon the Sorcerer noch einige Monate lang in Arbeit sein wird. Es ist das erste Programm, das Woodruffes Team speziell auf PCs entwickelt. Frühere



Mit schönen Grüßen von Guybrush: Menü und Bedienung erinnern herzlich an Monkey Island II



Klein-Simon muß sich mit dem bösen Zauberer Sordid messen

Titel wie Waxworks entstanden zunächst auf den Heimcomputern Atari ST und Amiga, bevor sie dann für den PC umgesetzt wurden. Neben den Programmierern arbeiten alleine vier Grafiker an dem Spiel, dessen visueller Feinschliff die zahlreichen geschmeidigen Animationen sein sollen. Nachdem die letzten Horrorsoft-Rollenspiele komplett in Deutsch erschienen sind, kann man sich auch zarte Hoffnungen auf eine übersetzte Version von Simon the Sorcerer machen.

(Derek dela Fuente/hl)

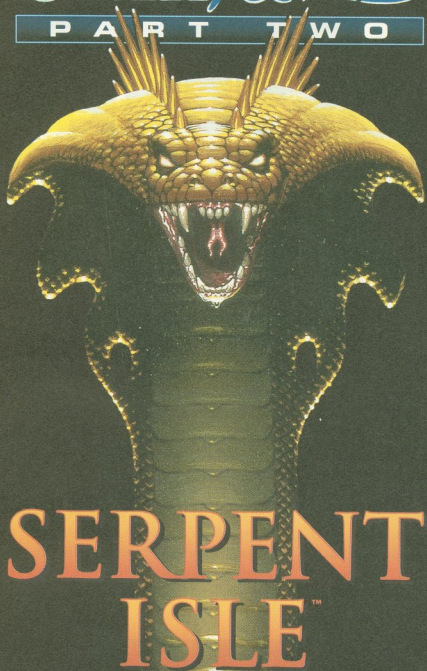


Erst wird die Grafik skizziert, dann auf den Bildschirm adaptiert



# Ultima VII

## PART TWO



# SERPENT ISLE™

**ORIGIN**  
We create worlds.

ORIGIN System, Inc. Ultima ist ein eingetragenes Warenzeichen von Richard Garriott. Origin ist ein eingetragenes Warenzeichen der Origin Systems, Inc. Serpent Isle und We Create Worlds sind Warenzeichen von ORIGIN Systems Inc. Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts.



Vertrieb in Europa: Electronic Arts. Deutsche Vertretung: Selling Points GmbH, Alliance Division,  
Verlängerstr. 1, 4830 Gütersloh.



### SERPENT ISLE BIETET:

- eine originelle Handlung, die das Ultima-VII-Abenteuer fortsetzt.
- eine noch nicht erforschte Gegend Britannias mit neuen Geländemerkmale - man muß sogar durch Schnee und Eis stapfen.
- ein Anziehpuppensystem, mit dem man Kleidung, Rüstung und Waffen auf einer detailliert gezeichneten Darstellung in voller Länge wählen kann.
- große Nahaufnahmeportraits aller Gestalten, die Sie treffen, in 256 VGA/MCGA-Grafik.
- digitalisierte Sprache, verbesserte Soundeffekte und dynamische Hintergrundmusik (mit unterstützten Soundboards).
- Erhältlich für 386SX, 386, 486 oder 100%ig kompatible Systeme mit Festplatte, 2MB RAM, 256-Farben VGA/MCGA und MS-DOS Version 3.3 oder höher.

## Preview von The 7th Guest

Ein unheimliches Haus,  
ein dämonischer  
Spielzeugfabrikant und sechs  
Leichen im Keller –  
werden Sie als siebter Gast  
ein ähnliches Schicksal nehmen?



# UNGEBETENE GÄSTE

**S**ie haben schon ein CD-ROM und suchen einen Titel, der das Medium endlich ausnutzt? Sie haben noch kein CD-ROM, suchen aber noch ein Argument, um sich selbst zum Kauf zu überreden? Die amerikanische Newcomer-Firma Trilobyte könnte in wenigen Wochen die Antwort auf beide Fragen liefern. »The 7th Guest« ist ein umfangreicher Software-Thriller, der gar nicht auf eine einzige CD gepaßt hat.

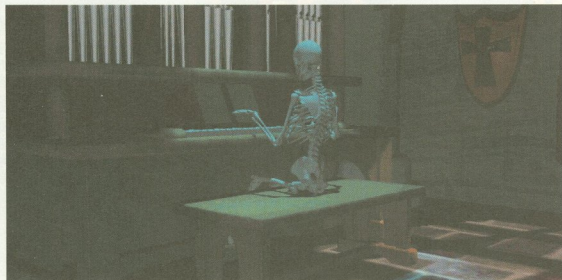
Ganze zwei CDs wurden mit über einem Gigabyte (das sind tausend Megabyte) an Video-Sequenzen, Sprache und Musik gefüllt. Und die Handlung ist so gruselig, daß die CD im Laufwerk gefriert... Henry Stauf, ein Landstreicher, Einbrecher und Mörder, hatte eines Nachts Visionen von Puppen, Puzzlen und anderen Spielzeugen. Er baute die Spielsachen nach, verkaufte sie, und wurde reich. Jedes Kind in der Stadt

wollte Spielzeug von Stauf haben. Doch dann raffte eine unbekannte Krankheit alle Kinder in wenigen Wochen dahin. Noch bevor Stauf zur Rechenschaft gezogen werden konnte, nahm er sich das Leben. Doch vorher sandte er noch Einladungen an sechs illustre Bewohner der Stadt, damit sie auf einer Dinner-Party sein Geheimnis entdecken und sein Erbe antreten. Die sechs Besucher gingen am vereinbarten Abend ins Haus... und wurden nie wieder gesehen. Nun treten Sie als siebter Gast in das Foyer der verwunschenen Villa, versuchen Staufs gigantisches Rätsel zu knacken und werden schon bald von seltsamen Visionen und unnahbaren Geistern geplagt.

Nach solchen Vorgeschichten erwartet man meistens einen tollen Film und bekommt auf dem PC-Bildschirm doch nur ein »normales« Abenteuer oder Rollenspiel mit klassischer PC-Grafik zu sehen. Anders bei »The 7th Guest«: Die Programmierer haben das Feinste vom Feinsten eingesetzt, um einen möglichst film-ähnlichen Look zu realisieren. So unter-

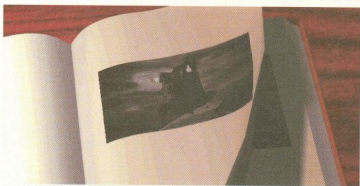


Herr Ober, da ist ja ein Gesicht in meiner Suppel. Durch die Verquickung von Real- und Computergrafik erreichen die Programmierer kinoähnliche Effekte.



Gehm'se dem Mann am Klavier noch'n Bier. Immer? Nicht immer. Aber immer öfter.





Die Vorgeschichte läßt sich in einem Buch nachlesen, das sich selbst umblättert



Hat dieser Gast das Geheimnis gelöst? Oder ist der versteckte Geldkoffer nur eine weitere Falle?



Im Keller hat der verrückte Spielzeugmacher ein seltsames Labor eingerichtet

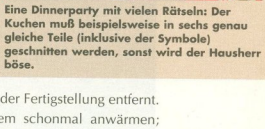
stützt das Programm Super-VGA-Karten in einer Auflösung von 640 mal 480 Punkten bei 256 Farben für photorealistische Bilder wie beim Golfspiel »Links 386 Pro«. Die irrsinnige Datenmenge dieser Auflösung kann aber nur von einem schnellen 386- oder einem 486-Computer bewältigt werden. Deswegen ist auch eine normale VGA-Version auf der CD enthalten, die natürlich lange nicht so eindrucksvoll wirkt. Auch beim Sound haben die Entwickler zugeschlagen: Eine Soundblaster-Karte (oder kompatible) ist notwendig, um die Sprache wiederzugeben; dafür haben die Programmierer die Sprache mit mehr Aufwand (22 KHz) gesammelt als bei »normalen« Soundblaster-Spielen.

Wenn Sie durch das Haus gehen, werden hunderte unterschiedlicher Videosequenzen abgespielt. Diese sehen größtenteils so verblüffend realistisch aus, daß Sie eines nicht merken werden: Dieses Haus gibt es gar nicht, noch nicht mal als Bühne für die Schauspieler. Vielmehr haben die Programmierer jeden einzelnen Raum bis hin zum kleinsten Ziegel in einem CAD-Programm »gebaut« und jedes Bild vom Computer berechnen lassen. Ganze zwei Jahre ackerten die Hochleistungs-Computer von Trilobyte, bis ein kompletter Spielfilm von knapp anderthalb Stunden Länge in Computer-Grafik fertiggestellt war. Im Haus begegnen Sie auch den Geistern der ersten sechs Gäste. Diese werden von echten Schauspielern gespielt, die mit Videokameras gefilmt und dann in die Computer-Grafik einkopiert wurden. Ins-

gesamt kommen 36 weitere Minuten Animation dazu. Würde man also die CDs von Anfang bis Ende ohne Zwischenstopp spielen, würden über zwei Stunden Film auf Ihrem PC ablaufen; aber da Sie ja zahlreiche Puzzles lösen müssen, werden Sie wesentlich länger bis zum Ende brauchen.

Noch basteln die Programmierer an den Puzzles, die das gefilmte Geisterhaus zu einem echten Spiel machen sollen. Auf einer Demo-CD, die uns der Vertrieb Virgin Software zur Verfügung stellte, waren zwar schon zahlreiche Filmszenen anzusehen und einige Räume des Hauses begehbar, spielerisch war der Titel aber noch weit von der Fertigstellung entfernt. Ihr CD-ROM sollten Sie trotzdem schonmal anwärmen; geplant ist, den Titel um Ostern herum in die Geschäfte zu liefern.

(bs)



Eine Dinnerparty mit vielen Rätseln: Der Kuchen muß beispielsweise in sechs genau gleiche Teile (inklusive der Symbole) geschnitten werden, sonst wird der Hausherr böse.

Preview von Unlimited Adventures

# DESIGNER DUNGEONS

Vor ein paar Jahren setzteSSI reihenweise Standards für Computer-Rollenspiele. In der Ära vor »Ultima Underworld« galten die Umsetzungen der »AD&D«-Brettspiele als das Nonplusultra für Fantasy-Fans. SSI produzierte diese Monster-und-Helden-Epen quasi am Fließband. Die Grafik war ebenso mittelmäßig wie die Abwechslung von Titel zu Titel, aber in punkto Spieltiefe und Anspruch machte keiner diesen Programmen etwas vor. »Pool of Radiance«, »Champions of Krynn« und »Pools of Darkness« gehören zu den populärsten Vertretern der Serie.

**Programmieren –  
wer braucht das?  
Mit dem neuen  
Construction Set von  
SSI sollen auch  
Basic-Muffel tolle  
Rollenspiele  
basteln können.**

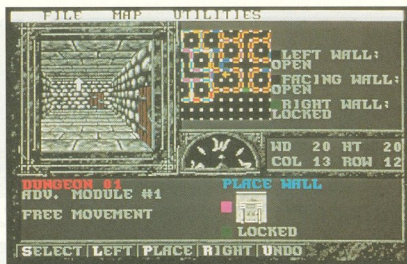
Nachdem SSI an einem neuen Rollenspiel-System arbeitet, dessen erster Titel »Dark Sun« in Kürze erscheint, gibt es zum Abschied der alten AD&D-Generation eine Art Fantasy-Baukasten. »Unlimited Adventures« hält, was der Name verspricht: Auch hartnäckige Programmier-Muffel können hier durch einfaches Anklicken

ihre eigenen Rollenspiel-Welten entwerfen.

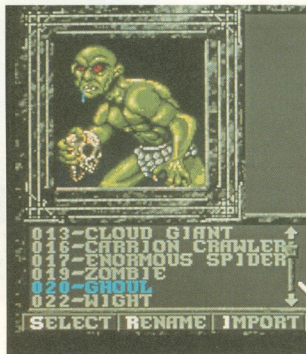
Die Freiheiten beim Do-it-yourself-Design sollen beachtlich sein. Die Umriss Ihrer Fantasy-Welt legen Sie mit dem Kar-

ten-Editor fest. Mehrere solcher Gebiete werden zu einer großen Spielwelt zusammengefaßt; Teleporter oder Treppen dienen als Durchgänge von Abschnitt zu Abschnitt. Sie können an beliebigen Stellen Kämpfe mit Monstergruppen vorsehen. Eine Art Charakter-Datenbank enthält über 100 Gegnertypen; dazu gibt es eine Grafiksammlung mit etwa 250 AD&D-Bildern, die Sie in Ihr Spiel einbauen dürfen. Die handgemachten Szenarien werden im Playtesting-Modus schnell angespielt, um Schwächen rasch zu entdecken und auszumerzen. Als wär's ein richtiges Profispiel, werden die gebastelten Welten mit einer sechsköpfigen Rollenspiel-Party erkundet. Alle wichtigen Features der AD&D-Programme soll der Editor beherrschen; einfache Anklick-Bedienung wird bei aller Komplexität für komfortables Dungeonbasteln sorgen. Quasi als Bonus-Track mit dem »Guck mal, was man mit diesem Programm alles machen kann«-Effekt wird ein komplettes neues AD&D-Spiel mitgeliefert. Es trägt den fulminanten Titel »The Heirs to Skull Crag« und bietet drei verschiedene Missionen. Unlimited Adventures soll im

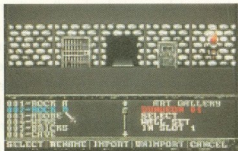
April erscheinen. Eine komplett ins Deutsche übersetzte Version wird wahrscheinlich einige Wochen später folgen. Das Programm hat natürlich einen scharfen Konkurrenten im »Bard's Tale Construction Set«, verspricht aber mehr Flexibilität und bessere Bedienung als der Rivale von Interplay. Sobald Unlimited Adventures fertig ist, werden wir Sie in einem ausführlichen Test informieren, wer die Nase im Dungeon-Duell vorne hat. (hl)



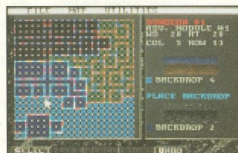
Kleines Probespiel mit der neuesten Eigenkreation



Der Monster-Editor hat's in sich: Ghoul oder Zombie, das ist hier die Frage...



Die Bilder-Bibliothek bildet eine große Auswahl an Grafiken



Sie malen die Landkarte; das Programm setzt die Umriss in eine Fantasywelt um



# INTER SOFT

## Bestellannahme

MONTAG – FREITAG 9 – 18 / SAMSTAG 9 – 13 Uhr

TELEFON: 0581 – 5006

TELEFAX: 0581 – 14461

### TOP TEN

Indiana Jones 4	DV	89,50
1 8 6 9	DV	79,50
Der Patrizier	DV	81,50
History Line 1914 - 1918	DV	79,50
Das schwarze Auge	DV	80,50
Civilization	DV	84,50
Bundesliga Manager Pro Ed	DV	81,50
F 16 Falcon 3.0 ^	DA	88,50
Monkey Island 2	DV	81,50
Links 386 Pro	DA	81,50

### NEUHEITEN

BATTLECHESS 4000	DA	70,50
BATTLE TEAM BUNDLE(Battle Isle + Data Disk 1)	DV	73,50
DAUGHTER OF SERPENTS	DV	73,50
FALLEN EMPIRE	DV	112,50
INCREDIBLE MACHINE	DV	69,50
LEMMINGS 2	DA	81,50
RAGNAROK	DA	94,50
SPACE QUEST 5	DV	69,50
STREETFIGHTER 2	DA	66,50
THE GREATEST BEAUJOLLY(Dune, Shuttle, Lure of Temp.)	DV	65,50
TRISTAN PINBALL	E	69,50
X - WING	E	83,50

### PREISLISTENAUSZUG

Aces of the Pacific	DA	48,50
Air Traffic Control	DV	89,50
Alone in the Dark	DA	47,50
Amberstar	DV	71,50
A T A C	DV	90,50
AV 8 B Harrier Assault	DA	69,50
B 17 Flying Fortress	DV	71,50
Burning Steel	DV	79,50
Car + Driver	E	70,50
Contraptions	DV	92,50
Curse of Enchantia	DA	85,50
D - Generation	DV	95,50
Dark Seed 1,5	DA	65,50
Dune 2	DV	79,50
Dynablaster	E	70,50
Elf	DV	92,50
Erben des Throns	DA	85,50
Front Page Football	DV	95,50
Goblins 2	DA	65,50
Harrier Jump Jet	DV	79,50
Inca	DA	85,50
Jimmy White Snooker	DV	95,50

Kings Quest 6	DV	80,50
Legend of Kyrandia	DV	65,50
Lethal Weapon	DV	75,50
Lost Files of Sherlock Holmes	DV	73,50
Mad TV Data Disk	DA	30,50
Might & Magic 4	DV	81,50
Nigel Mansell	DA	73,50
Nyet 3	DV	64,50
On the Road	DV	69,50
Paladin 2	DA	49,50
Quest of Glory 3	DV	68,50
Secret Weapons of the Luftwaffe E	E	76,50
Sim Life	DA	70,50
The Legend of Myra	DA	80,50
Trivial Pursuit	DV	75,50
Ultima Underworld 2	DA	74,50
Valhalla	E	64,50
Ween	DV	95,50
Zak MacKracken	DV	50,50
4 - D - Sports Boxing	DA	32,50
4 - D - Sports Driving	DA	32,50

### NICE PRICE

#### CEBIT-SONDERANGEBOT

Gilt nur für Bestellungen in der Zeit vom 24.03. - 31.03.93

AIRBUS A 320	DA	85,50
CAMPAIGN	DA	67,50
COMANCHE	DV	84,50
F 15 STRIKE EAGLE 3	DA	82,50
FORMULA ONE GRAND PRIX	DA	82,50
HUMANS	DA	55,50
K G B	DV	60,50
STAR TREK	DV	65,50
TASK FORCE 1942	DA	83,50
WAYNE GRETZKY 3	E	79,50

### SPIELE-SAMMLUNGEN

AIR COMMANDER	DA	72,50
(Apache Strike, F 14 Tomcat, F 15 Strike Eagle, F 16 Combat Pilot, Fighter Bomber + Mission Disk)		
AIR LAND SEA	DA	75,50
(688 Attack Submarine, Indianapolis 500, Stormovik)		
BARD'S TALE TRILOGY	DA	75,50
(Bard's Tale 1, 2 und 3)		
BITMAP BROTHERS VOL. 1	DA	59,50
(Cadaver + Pay off, Speedball 2, Xenon)		

DREAM TEAM	DA	64,50
(Simpsons, Terminator 2, WWF Wrestlemania)		
FANTASTIC WORLDS	DA	82,50
(Pirates, Populous, Realms, Wonderland)		
STRATEGY MASTERS	DA	74,50
(Chessplayer 2150, Cohort, Merchant Colony, Populous, Spirit of Excalibur)		
ULTIMA TRILOGY 2	DA	76,50
(Ultima 4, 5 und 6)		

### LOW BUDGET

Berlin 1948 East vs. West	DA	24,50
Flight Simulator 2	DA	25,50
Go for Gold	DA	29,50
Heroes of the Lance	DA	29,50
Jack Nicklaus Golf	E	28,50
Lombard Rac Rallye	E	28,50
M. U. D. S.	DA	24,50
Moonwalker	DA	25,50
Oil Imperium	DV	24,50
Paperboy	E	28,50
TV Sports Football	E	29,50

**INTERSOFT GmbH,**

GR. LIEDERER STR. 27,

3110 UELZEN

IRRTUM UND DRUCKFEHLER vorbehalten.

DA = Deutsche Anleitung, DV = Deutsche Version, E = Englische Version  
NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN

Versandkosten: Vorkasse 5,- DM, UPS 9,- DM, POST 8,- DM zuzüglich  
Nachnahmegebühr. Ausland Vorkasse 15,- DM Ab 300 DM

versandkostenfrei. Gesamtpreisliste kostenlos - Händleranfragen erwünscht.

## Schnelles Race im Cyberspace

Das Adventure »Darkseed« gehört zum gruseligsten, was man auf Festplatten antreffen kann – nicht wegen der blutigen Grafik sondern wegen der grausigen Puzzles und unlogischen Dialoge. Die Programmierer von Darkseed lassen glücklicherweise das Adventure-Genre links liegen und basteln an einer futuristischen Renn-Simulation namens »Cyberace«, das gleichzeitig in einer Disketten- und einer erweiterten CD-ROM-Version erscheinen soll. Um einen überzeugenden futuristischen Look hinzukriegen, engagierten die Cyberdreams-Programmierer den anerkannten Designer Syd Mead, der beispielsweise die Kulissen für den Film »Blade Runner« entwarf. Erste Bildschirmfotos von diversen Aliens und Weltraumscenen sehen recht vielversprechend aus, doch vom eigentlichen Rennen gab es bisher nichts zu sehen. Die Programmierer wollen ein Voxel-System, ähnlich wie beim Hubschrauber-Knüller »Commanche« verwenden, um die Rennstrecken darzustellen. Spätestens im Sommer sollten Sie cyberacen können, jedenfalls wenn Sie mindestens einen 386er und eine VGA-Karte besitzen.



Der Pokal entlohnt für das gefährliche Rennen.



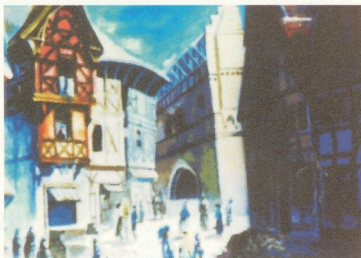
Weltraum in Cinemascope: Schon jetzt stehen wunderbare Panorama-Szenen für Cyberace.

## CD-Patrizier

Das Ringen um Ruhm, Ehre und viel Geld als Hansekaufmann hat der Gütersloher Firma Ascon einen kapitalen Erfolg beschert: »Der Patrizier« gilt als einer der besten und erfolgreichsten Titel aus dem Genre der Wirtschaftssimulationen. Das komplexe Handelsspiel wird demnächst in einer neuen, verbesserten CD-ROM-Version wiederkehren.

Der CD-Patrizier wird mit 129 Mark um einen Zehner teurer ausfallen als sein

Disketten-Schwager, doch Ascon verspricht dafür mehr als eine schöne Umsetzung des Floppy-Vorbilds. Beim Spielprinzip wird es keine großen Änderungen geben, aber Grafik und Sound sollen das Medium tüchtig ausnützen. Zahl-

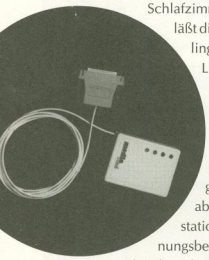


Keine Rücksicht auf die Megabytes: Bei der CD-ROM-Version vom Patrizier dürfen sich die Grafiker austoben

reiche neue bildschirmfüllende Animationen sind ebenso im Gespräch wie Musikbegleitung, die in bester Digit-Qualität direkt von der Compact Disk gelesen wird. Diese Version wird aber nur auf PCs laufen, die neben dem CD-ROM-Laufwerk mindestens mit einem 386-Prozessor und 4 MByte RAM ausgestattet sind.

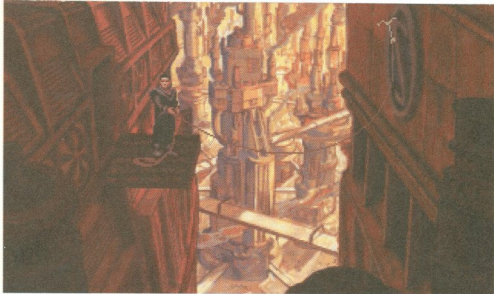
## Tischlein deck Dich

Sanfte Musik erweckt Sie, dezenter Lampenschein weist den Weg zum Bad. Die Haare noch duschnaß, dringt auch schon verführerischer Kaffeeduft an Ihr Näschen. Die Rolläden wurden wie von Geisterhand aufgezogen, die Lichter im Schlafzimmer sind längst verloschen. Diesen Traum läßt die Grewe Computertechnik GmbH aus Recklinghausen mit »Magic Control« und »Media Link« Wirklichkeit werden. Mit einer Infrarot-Fernbedienung steuern Sie Schaltsteckdosen (an die beliebige Elektrogeräte anschließbar sind) oder Ihren PC, auf dem eine Steuer-Software unter Windows läuft. Diese wiederum ist in der Lage, auch selbständig zeitgesteuert Befehle über ein Infrarotmodul abzusenden. Mikroprozessorgesteuerte Relaisstationen übertragen die PC- oder Fernbedienungsbeefehle in alle Räume. Das Magic Control-Startpaket (bestehend aus dem PC-Interface, einer Relaisstation sowie einer Schaltsteckdose) kostet 898 Mark. Media Link, die nur 278 Mark teure Light-Version von Magic Control, ist auf einen Raum beschränkt und erlaubt keine PC-Steuerung per Fernbedienung.



Ab jetzt »zapen« Sie sich nicht nur durch Fernsehprogramme, sondern auch noch durch alle Elektrogeräte Ihrer Wohnung





Endzeit-Ambiente unter stählerem Himmel: Comic-Profi Dave Gibbons ist am Grafik-Design von *Beneath a Steel Sky* beteiligt



Fragen Sie nicht, wer diese freundliche Dame sein soll – die Programmierer haben uns das Bild kommentarlos geschickt

## Der stählerne Himmel

Wer sich mit Comics ein wenig auskennt, hat schon mal von Dave Gibbons gehört. Dave hat unter anderem das Epos »Watchmen – Die Wächter« gezeichnet, einen der besten Comics der achtziger Jahre. Jetzt beschäftigt er sich mit Computerspielen und ist als Co-Designer und Grafiker zum Programmiererteam Revolution (»Lure of the Temptress«) gestoßen. »Beneath a Steel Sky« heißt das SF-Adventure, bei dem ein Mann namens Robert Foster nach seiner wahren Identität sucht und dabei vom Super-Computer LINC, der die ganze Stadt kontrolliert, verfolgt wird. Das Spiel soll im Sommer erscheinen und gegenüber dem Vorgänger Lure of the Temptress wesentliche Verbesserungen erhalten. Revolution-Chef Charles Cecil sagt: »Wir haben eine Menge von Lure gelernt. Diesmal haben wir ein Jahr lang das Spiel entworfen, bevor wir eine Zeile Programm geschrieben haben. Während der Zeit hat uns Dave eine Menge beigebracht. Beneath a Steel Sky wird viele Elemente enthalten, die niemand zuvor benutzt hat. Wir wollen keine Realität nachbilden, wir wollen einen neuen Stil erfinden.«. Wie schnell man seine Meinung ändern kann: Lure of the Temptress sollte noch »die Realität nachbilden«.

### NICHTS ALS SHAREWARE-SPIELE

Wer nicht viel Geld für das Spielvergnügen ausgeben will, greift gerne auf Shareware-Spiele zurück. Wer auch hier die Fachberatung schätzt, kann sich jetzt an einen Shareware-Händler wenden, der nichts als Spiele in seinem Sortiment hat. Jürgen Henseler von »Mad Data« in Düsseldorf kennt sich mit seinem Angebot gut aus und hat einen sehr ordentlichen Katalog zusammengestellt, in dem in Kurzbeschreibungen Aussagen über Qualität und Inhalt der Programme zu lesen sind. Außerdem gibt es bei Mad Data mehrere Spezial-Pakete, in denen Shareware-Spiele für besonders wenig Geld zu haben sind.

## Aus einer Fliege einen Wal machen

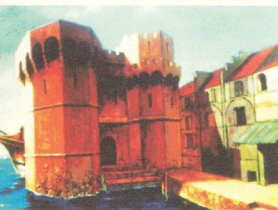
Die Firma »Neo«, deren Erstlingswerk »Flies« vor kurzem bei Rainbow Arts erschien, bastelt an einem taufrischen Weltraum-Handelsepos namens »Whale's Voyage«. Erste Bilder versprechen zudem einen kompletten Rollenspiel-Teil, der in die Handelsflüge eingebunden wird. 30 verschiedene Handelsgüter und 80 Personen, mit denen Sie anregende Konversation betreiben können, werden uns von den Programmierern in Aussicht gestellt. Der Handelsraumer Whale soll im Frühsommer durchstarten.



Handlungsreisender in Sachen Science-Fiction: Das Raumschiff »Whale«

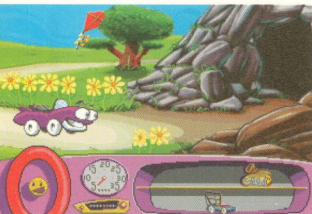
## Elisabeth, es war so nett

Stellen Sie sich vor: Europa, anno Domini 1558. Während der Krieg zwischen Spanien und Frankreich tobt und das Habsburger Reich dahinsiecht, schlägt für die englische Königin Maria I. das letzte Stündchen. Nachfolgerin der Monarchin mit dem lieblichen Spitznamen »Bloody Mary«, wird Elisabeth, die Tochter von Heinrich VIII. Dieser hochgradig hektische Handlungsrahmen steht im Mittelpunkt von Ascons neuem Strategiespiel »Elisabeth I.«. Als getreuer Untertan sollen Sie helfen, die politische und wirtschaftliche Stellung Englands zu verbessern. Zu diesem Zweck wird gekauft und verkauft, in zwölf Städten gibt es je bis zu drei Handelspartner und lästige Mitbewerber sollten ausgebootet werden. Bis zu vier Personen dürfen sich an den elisabethanischen Ränkespielen beteiligen; Computergegner gibt's natürlich auch. »Elisabeth I.« soll im



Sommer sowohl auf Diskette als auch für CD-ROM erscheinen. Letztere Version bietet mehr aufgemotzte Grafik.

Nach dem »Patrizier« will Ascon mit »Elisabeth I« einen weiteren Historien-Hit landen



Putt Putt, das kleine lila Auto, möchte gerne am großen Straßenumzug teilnehmen



Auf Fatty Bear wartet eine ganz besondere Geburtstags-Überraschung

## Was geschah mit Ron Gilbert?

Er ist einer der beliebtesten Adventure-Autoren in Deutschland: Mit den beiden »Monkey Island«-Spielen hat sich Ron Gilbert einen Ruf als intelligenter Programmierer mit Witz gemacht. Auch sein Erstlingswerk »Maniac Mansion« steht hoch im Kurs der Spiele-Fans. Rons bisherige Bestseller erschienen allesamt bei Lucasfilm Games, doch inzwischen hat er sich selbstständig gemacht. Seine neue Firma »Humongous Entertainment« hat sich im kühlen Bundesstaat Washington angesiedelt. Dort produziert Rons neue Truppe Lern-Adventures für Kinder, die »Junior Adventures«. Der erste

Titel »Putt Putt joins the Parade« ist schon erschienen, das zweite Spiel »Fatty Bears Birthday Surprise« ist wahrschein-

lich im Frühjahr fertig. Die witzig gemachten Spiele haben keine Puzzles im klassischen Sinn und sind für Kinder von drei bis sieben Jahren

### ICE ICE BABY

Mit dem Sport-Strategiespiel »Bundesliga Manager Professional« besetzte Software 2000 im letzten Jahr permanent die vorderen Plätze der Hitlisten. Das Programm fand soviel Anklang, daß es zum meistverkauften Spiel mutierte, das in Deutschland geschrieben wurde.

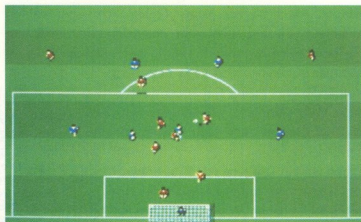
Weitab vom grünen Rasen steht beim Nachfolgespiel »Eishockey-Manager« der ebenso raue und schnelle Mannschaftssport im Mittelpunkt, der immer mehr Anhänger findet. Im Dunkelkreis der Eishockey-WM, die dieses Jahr in Deutschland ausgetragen wird, bietet dieses Programm eine Fülle von eiskalten Details. Sie trainieren eine Vereinsmannschaft der Eishockey-Bundesliga, dürfen als Nationalcoach aber auch eine komplette Weltmeisterschaft miterleben. Bis zu vier Spieler können mitmachen; es gibt sechs Schwierigkeitsgrade und drei Ligen inklusive Play Off, Abstiegsrunden, DEB-Pokal und Europacup. Geld kommt nicht nur durch Zuschauerereignisse in die Vereinskasse, sondern vor allem durch Sponsoren und dem Verhökern von TV-Übertragungsrechten. Der umfangreiche Statistikteil führt Bestenlisten in 20 Kategorien. Liebhaber von Sport-Statisticspielen müssen noch ein wenig auf das Bodycheck-Festival warten. Pünktlich zum Start der Weltmeisterschaft im April erscheint zunächst die Amiga-Version; die PC-Umsetzung könnte sich bis zum Mai verzögern.

geschrieben. So warten wir denn gespannt auf Rons neues Spiel für Erwachsene, Geheimname »Ultimate Adventure«. Mit dem Projekt, von dem Ron noch nicht einmal das Thema verrät, ist aber nicht vor Anfang 1994 zu rechnen.

## Tocor!

Ist Dino Dini A) ein Speiseeis-Markenname, B) Hersteller von Designer-Klamotten oder C) der höchst erfolgreiche Programmierer von Fußballsimulationen? Wer sein Kreuzchen korrekt bei »C« gemacht hat, darf zur Belohnung weiterlesen. Freund Dino, der für die Firma mit dem nicht minder skurrilen Namen Anco die Fußballhits »Kick Off« und »Player Manager« programmierte, wurde jetzt von Virgin Games geködert. Unter dem Arbeitstitel »Dino Dini's Goal« soll dort sein neuestes Kickerprojekt erscheinen. Der Veröffentlichungstermin für die PC-Version wird mit

berauschender Präzision als »Herbst 1993« bezeichnet. Soviel zur Verlautbarung der Pressemitteilung; ein paar kritische Bemerkungen als Zugabe können wir uns nicht verkneifen. Zum einen sehen die ersten Goal-Bilder dem ollen Kick Off verblüffend ähnlich; einzige nennenswerte Neuerung scheinen verschiedene Zoomstufen bei der Darstellung des Spielfelds zu sein. Außerdem erinnern wir uns schauernd an die PC-Version von Dinos bis dato jüngstem PC-Streich »Kick Off 2«, einer modrigen Ausgeburt an Unspielbarkeit. Hoffen wir für Goal das Beste; Zeit genug läßt man sich ja für die PC-Umsetzung.



Die ersten Bilder von Virgins Fußballspiel Goal stammen noch vom Amiga. Eine PC-Version folgt erst im Herbst.

### NAMENSGEBLASTER

Erneut hat CPS, Hamburg, ihre Sound Blaster-kompatiblen Soundkarten umbenannt: Nach Sound- und Creative Blaster heißen sie jetzt Audio Blaster (Junior, 2,5 und Pro 4).

(fs)



# STRIKE COMMANDER



Gezeigt werden PC-Einstellungen. Die Bildschirmfotos zeigen die PC-Version.

Strike Commander ist da - und wie. Chris Roberts, der Autor und Designer dieses Aktionsflugsimulators, hat die Realität des Fliegens auf eine neue Stufe gebracht, die nicht weniger bedeutet als Kino. Strike Commander ist der nächste Schritt in der Entwicklung des interaktiven Films.

In dieser fesselnden Geschichte von weltweiter Machtpolitik haben Sie das Kommando von Sterns Wildcats. Einem Eliteschwadron von Berufssoldaten, die sich in einer

immer mehr zerfallenden, der Bestechung und Täuschung verschriebenen Welt geradlinig und ehrlichem Fliegen gewidmet haben. Wie nie zuvor werden Sie die Härte des Luftkampfes erfahren. Chris Roberts' revolutionäres Real-Space-System zeigt eindrucksvoll, wie sich die Details am Boden entwickeln, während Sie auf sie zustürmen. Strike Commander ist jedem anderen PC-Flugsimulator um einiges voraus.

Schlagen Sie jetzt zu!

Strike Commander ist ein Warenzeichen von ORIGIN Systems, Inc. We create worlds ist ein eingetragenes Warenzeichen von ORIGIN Systems, Inc. Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts. Copyright © 1991 ORIGIN Systems, Inc.



Vertrieb in Europa: Electronic Arts.  
Deutsche Vertretung: Selling Points GmbH,  
Alliance Division, Verlerstr. 1, 4830 Gütersloh.



# Hitparade

## PC-SPIELE-CHARTS

Aktuell

### DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSHITS

- 1 **BURNING STEEL**  
(3) SSI
- 2 **POPULOUS II**  
(4) Electronic Arts
- 3 **COMANCHE**  
(1) Novalogic
- 4 **HISTORY LINE 1914 - 1918**  
(5) Blue Byte
- 5 **F-15 STRIKE EAGLE III**  
(7) Microprose
- 6 **INDIANA JONES: FATE OF ATLANTIS**  
(6) Lucasfilm
- 7 **TASK FORCE**  
(9) Microprose
- 8 **ULTIMA UNDERWORLD II**  
(-) Origin
- 9 **DUNE II**  
(10) Virgin/Westwood
- 10 **DER PATRIZIER**  
(8) Ascon
- 11 **DAUGHTER OF SERPENTS**  
(16) Millenium
- 12 **CAR & DRIVER**  
(2) Electronic Arts
- 13 **FORMULA ONE GRAND PRIX**  
(14) Microprose
- 14 **KING'S QUEST VI**  
(12) Sierra
- 15 **WING COMMANDER II**  
(-) Origin

Quelle: Leisuresoft. Erhebungszeitraum: Januar 1993.

### PC PLAYER LESER-CHARTS

- 1 **INDIANA JONES: FATE OF ATLANTIS**  
(1) Lucasfilm
- 2 **COMANCHE**  
(12) Novalogic
- 3 **SECRET OF MONKEY ISLAND 2**  
(3) Lucasfilm
- 4 **CIVILIZATION**  
(7) Microprose
- 5 **WING COMMANDER II**  
(2) Origin
- 6 **LEMMINGS**  
(4) Psygnosis
- 7 **FORMULA ONE GRAND PRIX**  
(-) Microprose
- 8 **LINKS 386 PRO**  
(5) Access
- 9 **ULTIMA UNDERWORLD**  
(14) Origin
- 10 **COMMANDER KEEN: GOODBYE GALAXY**  
(-) Apogee
- 11 **HISTORY LINE 1914 - 1918**  
(6) Blue Byte
- 12 **ALONE IN THE DARK**  
(-) Infogrames
- 13 **LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES**  
(11) Electronic Arts
- 14 **POPULOUS II**  
(-) Electronic Arts
- 15 **DER PATRIZIER**  
(8) Ascon

Quelle: Leserzuschriften an PC PLAYER. Bitte verwenden Sie die Mitmachkarte, um bei der Abstimmung teilzunehmen.

### PROMI-CHARTS

Diesmal wählt **Erik Simon**, Spieleproduzent bei Thalion Software zu Gütersloh (»Airbus«, »Amberstar«), seine fünf PC-Liebhaber (und geizt dabei nicht mit flotten Kommentaren).

1. **Ultima Underworld II** (»DER Trip auf 50 MHz. Hätten wir 10 x mehr Geld und Leute, hätten WIR das zuerst rausgebracht, Grummel!«)

2. **Comanche** (»Unverschämtheit: ne 3D-Methode, von der wir anfangs nicht mal wußten, wie sie überhaupt funktioniert.«)
3. **Ultima VII** (»Tolles Spiel, aber nur auf 50 MHz erträgliche Geschwindigkeit. Die spinnen, die Texaner.«)
4. **Alone in the Dark** (»Originelle Darstellungsmethode, erstklassige Animationen.«)
5. **Indiana Jones/Atlantis** (»Das einzige Klick-Adventure, das mich fasziniert hat.«)







# VIEL STICK, WENIG JOY

**O**hne Joystick fehlt Dir was – zu dieser weltbewegenden Erkenntnis ist wohl jeder ambitionierte PC-Spieler früher oder später gelangt. 28 Exemplare – mit Preisen zwischen 19,95 und 199 Mark – offenbarten vor den Augen, in den Händen und an den Computern des PC Player-Teams ihre Stärken und verborgenen Schwächen.

Zur besseren Übersicht haben wir die Testkandidaten in vier Gruppen eingeteilt (daß jede Gruppe aus genau sieben Joysticks besteht, ist übrigens purer Zufall):

## 1. Gruppe: Analog-Joysticks für Finger-Stickbedienung

Im Gegensatz zu Computern wie dem C 64, dem Amiga oder einem Atari ST wird ein PC üblicherweise mit Analog-Joysticks gesteuert. Der Stick betätigt dabei keine Schalter (vier Stick; für jede Richtung einer), sondern ist mit zwei Drehreglern verbunden.

Der Vorteil gegenüber der digitalen Variante liegt also in einem ungleich feinfühligere Steuerungsprinzip, von dem besonders Flugsimulationen und Autorennspiele profitieren. Nachteil: Actiongeladene Spiele, bei denen es vorrangig auf blitzschnelle Reaktionen, Riesensprünge und Richtungswechsel ankommt, sind vor allem dann nicht vernünftig mit einem Analog-Joystick zu spielen, wenn dessen Stick zu lang geraten ist, eine zu große Auslenkung (Steuerweg) oder eine ungenaue Rückstellmechanik aufweist.

**Sage und schreibe achtundzwanzig Joystick-Gladiatoren sind in der PC PLAYER-Arena angetreten und wetteifern um die Gunst der unbarmherzigen Tester.**

In dieser ersten Gruppe sind alle analogen Joysticks enthalten, deren Steuerknüppel üblicherweise mit zwei oder drei Fingern bewegt wird.

## 2. Gruppe: Analog-Joysticks für Hand-Stickbedienung

Die Technik der Kandidaten der zweiten Gruppe entspricht der von Gruppe 1, nur umfaßt diesmal die ganze Hand den Steuerknüppel. Ob Sie lieber mit ein paar Fingern manövrieren oder es bevorzugen, den Stick fest in der Hand zu halten, ist reine Geschmacks- und Gewöhnungssache.

## 3. Gruppe: Analog-Joysticks für Hand-Stickbedienung mit Schubregler

Einige Simulations-Spiele erlauben die Regelung des Schubs (und damit der Geschwindigkeit) über einen zusätzlichen Joystick, der über ein Y-Kabel auch an den Gameport angeschlossen wird. Wer dieses interessante Feature nutzen

aber nicht mit einem Zweitstick herumhantieren will, sollte sich die Testkandidaten dieser Gruppe zu Gemüte führen. Sie verfügen über einen eingebauten Schubregler, der die Anschaffung eines zweiten Lustknüppels erübrigt und eine Menge Kabelsalat spart.

## 4. Gruppe: Digital-Joysticks

Noch nicht allzu PC-populär, sind sie doch durch ihr bereits erwähntes Steuerungsprinzip prädestiniert für actiongeladene Spielesoftware, die extreme Reaktionsschnelligkeit erfordert. Die Kehrseite der Medaille: Für Flugsimulationen beispielsweise ist ein Digital-Stick denkbar ungeeignet.

Unser Tip: Da ein Analog-Stick für Action-Spiele einen schlechteren und ein Digital-Joystick für Simulationen einen noch schlechteren Kompromiß darstellt, sollten Sie sich einen Ruck geben, keinen dieser Kompromisse eingehen und sich sowohl einen Digital- als auch einen Analog-Stick genehmigen, auch wenn's ein paar Mark mehr kostet.

In den vier Tabellen finden Sie die wichtigsten technischen Daten aller Testgeräte. Für die Vollständigkeit und Richtigkeit der Angaben können wir trotz größter Sorgfalt leider keine Gewähr übernehmen. Hier einige Erläuterungen zu den einzelnen Tabellenzellen:



**Vertrieb:** Die genannten Vertriebsfirmen können Sie kontaktieren, wenn Sie auf der Suche nach einem bestimmten Modell in den Computershops und Kaufhäusern in Ihrer Nähe nicht fündig werden sollten.

**Trimmung** (nur bei Analog-Joysticks): Die von den beiden Steuerknüppel-Reglern an den Computer übermittelten Werte sind von Modell zu Modell unterschiedlich. Neben der unbedingt erforderlichen, sogenannten Software-Anpassung (Kalibrierung genannt; wird vom Spielprogramm aus durchgeführt) erlauben viele Joysticks zudem eine Justierung des Nullpunkts (Mittelstellung des Steuerknüppels) über zwei separate Regler.

**Stickrückstellung** abschaltbar (nur bei Analog-Joysticks): Normalerweise springt jeder Steuerknüppel in die Mittelstellung zurück, wenn man ihn losläßt. Bei einigen Joysticks können Sie diese Automatik für jede der beiden Achsen (links/rechts, oben/unten) getrennt abschalten, wenn Sie zum Beispiel bei einem Autorennen Gas geben wollen, ohne den Stick andauernd nach vorne pressen zu müssen.

**Elektronisches Stick-Spiel** (nur bei Analog-Joysticks): Befindet sich ein Steuerknüppel in seiner Mittelstellung, dann sollte er funktionslos auch dort an einer festen Position verharren und nicht (zum Beispiel durch Bewegen, Kippen oder Verschieben des Joysticks) um die Mitte herumwackeln. Ein Hubschrauber kommt sonst von seiner Position ab, ein Auto steuert in den Graben und der Lemmings-Cursor fängt urplötzlich an, sich stetig in Richtung Bildschirmrand zu bewegen. Unser Testwert gibt an, um wieviel Prozent des gesamten elektronisch meßbaren Knüppelweges sich der Mittenwert verschiebt, wenn man den Joystick um 90 Grad nach zwei Seiten kippt. Je unpräziser die Rückstellmechanik, desto höher der Wert – aber keine Panik, ein paar Prozent bleiben meist noch ohne Folgen.

**Neutralpositions-Fehler** (nur bei Digital-Joysticks): Im Gegensatz zum Analog-Stick sind die von seinem digitalen Bruder generierten Mittelstellungs-Werte immer konstant und weisen keinerlei Spiel auf. Die Elektronik sollte dabei exakt das Mittel zwischen den beiden Anschlägen (links/rechts, oben/unten) liefern – tut es aber nicht so ganz genau. Extreme Abweichungen haben zur Folge, daß manche Software die Neutralstellung des Sticks nicht als solche erkennt und permanent ungewollte Bewegungen, Kursänderungen und dergleichen vollführt, ohne daß Sie dies verhindern könnten. Bei Werten über 10 ist deshalb Vorsicht geboten.

**Stick/Basisasten:** Hier erfahren Sie, welche und wieviele (Feuer-)Tasten am Stick direkt und auf dem Basisgehäuse untergebracht sind. C- oder D-Tasten nützen Ihnen nur bei wenigen Programmen.

**Dauerfeuer:** Auf welcher Taste kann der Joystick Dauerfeuer (automatisches, schnell wiederholtes Drücken einer Taste durch eine eingebaute Elektronik) geben; feuert er permanent (Dauer) oder nur solange Sie eine Taste drücken; ist die Feuergeschwindigkeit fest vorgegeben oder variabel?

**Kabellänge:** Für Besitzer von PCs im Towergehäuse sind

Kabellängen unter rund 1,5 Metern ein Quell ständigen Ärgernisses. Messen Sie ruhig nach, wie lang Ihr Joystick-Kabel mindestens sein muß – Sie werden staunen...

**Stecker festschraubbar:** Vor allem bei knapp bemessenen Kabeln flutscht der Joystick-Stecker gerne und oft heraus; festschrauben würde Abhilfe schaffen, ist aber nicht immer möglich.

**Simulations-Note:** Boris »Comanche« Schneider hat alle Testkandidaten vorrangig auf ihre Flug- und Rennsimulations-Tauglichkeit hin kritisch überprüft und gewissenhaft bewertet. In die Note ist auch der Allgemeineindruck bezüglich Qualität und Handhabung eingeflossen.

**Action-Note:** Heinrich »Commander Keen« Lenhardt hat sich unabhängig davon sowohl mit actionreicher als auch mit spitzensportlicher Spiele-Kost eingedeckt. Wie die Joysticks damit zurechtkamen und welchen Gesamteindruck er gewonnen hat, spiegelt seine Note wieder.

**Technik-Note:** Wie schon seine beiden Vorgänger hat sich auch Toni »Lötzinn« Schwaiger die mehr oder minder glorreichen 28 vorgeknöpft und in erster Linie die technische Konzeption und Ausführungsqualität in seine Wertung einfließen lassen.

## DIE EINZELBEWERTUNGEN



### Mach 1+

Das markant-kantige Kasten-Design prägt sich weniger im Gehirn als in der Handfläche ein. Die druckpunktlosen Feuertasten lassen keine Hektik auf- und viele Feinde davonkommen; auch die auf die einsame Stickspitze verbannte A-Taste trägt maßgeblich dazu bei. Eine Empfehlung für alle Freunde Joystick-kompatibler CAD-Software.



### Mach 2

Einen Zahn zu- und eine Taste heruntergelegt hat der größere Bruder des Mach 1+. Das heißt: Die A-Feuertaste ist löblicherweise vom Stick zur Basis herabgestiegen und der Stick deshalb auch entschieden filigraner geraten. Geblieben sind Kantenstyling und Langhub-Tasten, gewichen das etwas zu große Stick-Spiel. Alles in allem: Wer sich an den Kanten nicht stößt, bekommt einen robusten und nicht zu groß geratenen Allround-Talent zu einem akzeptablen Preis.



### Mach 3

Der schließlich größte Bruder der Mach-Familie hat leider wieder die Stick-Taste des Modells 1+ übernommen und damit

deutlich an Präzision verloren – schade. Pluspunkt bei den beiden Großen: das lange Kabel mit dem von Hand fixierbaren Stecker.



### Quickjoy M-6

Pfui Kabel: Erst zu kurz, und dann auch noch nicht mal ein anschraubbarer Stecker. Aber dafür kostet er keinen Zwanziger, hat tolle Tasten und feuert automatisch, wenn's sein muß. Für gesunkene Ansprüche und leere Geldbeutel unter vielen Umständen nicht unattraktiv.



### Quickshot PC-Pack

Wenn Sie erst einmal erraten haben, wie herum Sie die Mondlandefähre hinstellen müssen, können Sie sogar damit spielen. Die Feuerknöpfe sind nicht unbedingt der Weisheit letzter Schluß – im Winter müssen Sie streuen, um nicht abzurutschen. Mit fröhlichen 6 Prozent an der unruhlichen Stick-Spiel-Spitze der Finger-Bedienten.



### Speedking Analog

Der geniale Ingenieurstrick mit der mechanischen Ein-Tasten Regler-Justierung ging etwas daneben, bei unserem Testmuster funktionierte bereits eine der beiden Achsen nicht mehr korrekt, eigene Reparaturversuche schlugen fehl. Ansonsten: Die eigenwillige Handhabung garantiert bei Rechtshändern Muskelkater und Sehnenzerrungen, bei Linkshändern einen Umtausch wegen Unbedienbarkeit.



### Tac 1+

Das Basisgehäuse glänzt mit abgerundeten Ecken – Lob! Aber wessen Idee war der Vierkant-Fakir-Stick und das Ein-Meter-Spiralkabel, das man ohne weiteres auf zwei Meter dehnen könnte, wenn der Stecker anschraubbar wäre?



### Analog Edge

Nicht ätsch – edge! Ätsch sagen nur Ihre Freunde, wenn sie erfahren, wieviel Geld Sie für ihren neuen Joystick hingeblickt haben. Der ordentliche Stick-Spiel-Prozentwert macht die schlimmen Feuertasten, die nicht vorhandenen Sonderfunktionen und das grenzwertige Kabel auch nicht wett.



### Analog Plus

Das regelbare Dauerfeuer ist auch kein Ersatz für die immer noch mangelhaften Feuertasten (siehe Analog Edge), und das Spiralkabel verzückt durch überraschendes Herauskatapultieren des Steckers. Das Kunststück sollte Ihnen die zwanzig Mark Aufpreis wert sein.



### Analog Sabre

Mit dem Sabre gesellt sich der noch fehlende Ungenauigkeits-Stick in die Analog-Familie. Lieblingsspielzeug meines 10monatigen Sohnmannes.



### Gravis Analog

Der Universal-Joystick, bei dem fast alles stimmt: die Standsicherheit, der Weichgummi-überzogene Stick mit dem Kurzhub-Feuerknopf, die per Drehrad variable Rückstellkraft, die beliebig auf A oder B umstellbaren Tasten, das lange Kabel mit dem festschraubbaren Stecker, die Verarbeitung. Die Simulations-Eins verhinderte der fehlende Schubregler, für die Action-Bestnote sind die Stick-Wege leider etwas zu lang – und in der Technik gibt's nur eine Zwei, weil Linkshänder die Feuerknöpfe rechts brauchen. Aber trotzdem: einer der besten Allrounder, den Sie derzeit kaufen können.



### Quickshot Aviator 5

Ein bombastischer Angeber-Flugknüppel, der über nicht vorhandene High-Scores hinwegtäuschen soll und mit dem Sie aber garantiert dieselben niemals erreichen werden. Schieben und Ziehen des mit zwei Händen zu haltenden Sticks soll das Höhenruder steuern, dieses bewegt aber meist nur den Aviator auf der Tischplatte vor und zurück, da die Saugnäpfe nicht das halten, was sie eigentlich sollten.



### Quickshot Intruder 5

Da bleibt kein Auge trocken, wenn auf Knopfdruck eine Sicherungsklappe aufschnappt und feierlich den B-Feuerknopf zur wohlüberlegten Betätigung freigibt. Schießwütiges (zwei Feuergeschwindigkeits-Hebel) Optik-Monster, mit dem sich aber ganz passabel fliegen läßt – wenn's bei der Steuerung nicht unbedingt genau gehen muß und man außerdem Rechtshänder ist.





### Quickshot Warrior 5

Das Wunder an Präzisionsmangel schlechthin mit der unübertroffenen Rückstellgenauigkeit von 17%. Wir wünschen fröhliches Trudeln.



### Analog Xtra

Nützliche Extras auf kleinem Raum – variables Dauerfeuer, Schubregler. Aber die Mechanik kann nicht aus dem Schatten der Analog-Familie springen. Springfreudig ist leider nur mal wieder der vom Spiralkabel herausgezogene Stecker.



### Competition Pro PC

Stick abschrauben, Holzstab aufstecken und ab zum nächsten Golfplatz: so setzen Sie den Analog-Competition seiner unausweichlichen Bestimmung gemäß ein. Nichts zu machen – zu ungenau, zu lange Wege, zu kurze Kabel. Ein Holz?



### Flightstick

Ein bißchen stärkere Rückstellfedern, und der Flightstick wäre der ideale Flightstick. Präzise Kurzhub-Feuertasten, eine auch für Linkshänder optimale Griff-Form und der rastende, große Schubregler begeistern PC-Piloten auch auf anstrengenden Langstreckenflügen.



### FX 2000

Trotz Linkshänderfreundlichkeit und niedriglichem Dinosaurier-Look: zu unhandlich, und ungenau in puncto Rückstellung (Platz 2 mit 14%).



### Gravis Analog Pro

Endlich ist er da, der neue Gravis Analog Pro, Nachfolger des legendären Gravis Analog. Endlich hat er den Schubkontroll-Regler eingebaut, endlich mehr Tasten im Stick, endlich sind die Basistasten auch auf C und D einstellbar. Aber – für einhellige Einser-Zensuren reicht's nicht: der Schubregler hat eine unsinnige Mittenrastung, die Sticktasten sind erheblich schlechter zu betätigen als beim Vorgänger. Nun denn... warten auf Pro two.



### Thrustmaster FCS

Der Ruf des ultimativen Simulations-Sticks eilte ihm voraus, doch die auch preislich wuchtige Apparatur hinkt deutlich hinterher. Der Griff begeistert

Rechts- und verschreckt Linkshänder, die vier (A B C D) Feuerknöpfe sind ausgezeichnet, die Rückstellmechanik nicht so sehr. Den Schubregler als Mini-Digital-Joystick-im-Flightstick auszuführen, mit dem man seine Geschwindigkeit stufenweise wählen kann, halte ich für eine der weniger brillanten Einfälle. Kaufen Sie bitte jetzt nicht blindlings die Pro-Version: Für die stärkeren Rückholfedern und die Metallmechanik müssen Sie 130 Mark mehr berappen und erhalten als Quittung gut die doppelte Ungenauigkeit (6,9%).



### Virtual Pilot

Hier zeigt sich, daß man auch bei üppig dimensionierter Mechanik nicht an der Präzision sparen muß: eine Rückstellgenauigkeit von unter einem Prozentpunkt ist bei einem Gerät dieser Dimen-

sionen Spitzenklasse. Vorbildlich auch die Linkshänder-tauglichkeit, die Feuerknöpfe, der traumhafte Schubregler, die bombenfesteste Klemmbefestigung an der Tischkante. Einziges Manko dieses Vollblut-Flugsticks: Montieren Sie ihn auf einen normalhohen Tisch, dann müssen Sie Ihren Bürostuhl schon auf die niedrigste Stufe einstellen; ein pultförmiges Gehäuse wäre für den Virtual Pilot besser geeignet. Wieder keine Eins.



### Colani Joystick

Neuestes, Rechtshänder-verherrlichen-des Machwerk aus der Kurvenschmiede des Meister-Designers. Wirklich innovative Form. Aber leider nur als Ersatz-Automatikgetriebewahlhebel oder Magnum-Stempel zu verwenden. Kippt zu leicht, schaltet zu schwer, Kabel zu kurz und: verursacht vorzeitigen Handgelenks-Verschleiß. Nochmal bitte, Luigi – die Maus gefällt mir nämlich gut.



### Competition Pro PC-Stick

Was sie an der analog-Version vermurkst haben, machen die Competition-Erfinder beim digitalen PC-Stick wieder wett. Die Top-Optik mit viel Chrom und transparent-grauem Plastik-Gehäuse beherbergt die bewährten Mikroschalter und eine neue, ausgereifte Anpassungs- und Dauerfeuer-Elektronik. Die PC-Version des unerreichten C64/Atari/Amiga-Klassikers hätte um ein Haar die begehrte Eins errungen – doch zu oft kommt man im Eifer des Spielegefechts versehentlich auf die pop-

pig-gelben Dauerfeuertasten, zu kippfreudig sind die normalen Feuertasten.



### Competition Pro Mini

Der kleine, neue Bruder des Competition Pro PC-Stick erreicht tatsächlich nur 75 Prozent seiner Größe. Das zierliche Kerlchen entbehrt zwar der speziellen gelben Dauerfeuertasten (die man deshalb logischerweise nicht mehr versehentlich drücken kann), doch dafür funktionieren die Standard-Feuertasten ohne Murren. Probieren Sie mal, ob Ihnen die Größe paßt – die Technik ist top.



### Gravis Gamepad

Ein Gamepad ist kein Joystick, sonst würde es ja nicht Gamepad heißen. Aber mit dieser famosen Flunder spielt es sich floter und feuert es sich fieser als mit dem Großteil der vermeintlich etablierten Elektronik-Knüppel. Mit einem Schalter wechseln Sie von Rechts- auf Linkshandbetrieb, ein anderer wählt zwischen Viertasten-Modus und A/B-Einzelschuß plus A/B-Dauerfeuer (wenn man schon mal vier bunte Tasten hat). Auch hier gilt – anprobieren und auf eine positive Überraschung gefaßt machen.



### Quickjoy M-5 PC Fighter

Die technischen Daten sind gut, die Ausstattung ebenfalls, der Preis paßt auch. Aber: Die Schalter können weder durch Präzision überzeugen noch ihre Langlebigkeit überzeugend vermitteln. Und das Kabel: hoffnungslos zu kurz; unser Test-Shortie, um genau zu sein.



### Sigma-Ray

Der kühle Blaue liegt gut in der Hand (mit Einschränkungen auch in der linken) und windet sich auch folgsam in alle Richtungen – aber der an den Tag gelegte Mittenfehler von 29% kann die Unspielbarkeit bei Verwendung bestimmter Spiele und Gamecards bedeuten.



### Speedking Digital

Sein analoges Pendant ist nichts für Linkshänder und strapaziert die Handgelenke – der Digitale eifert ihm fröhlich nach. Aber: Wenn Ihnen das nichts ausmacht und wenn das Spiel die deftige Neutral-Fehlpositionierung toleriert, läßt sich mit dem King flott manövrieren und auch ganz passabel dauerfeuern, wenn's sein muß.

## Das Fazit

Schade, aber nobody is perfect. Keinen der Testkandidaten konnten wir ohne Beanstandungen entlassen. Die einzigen Sticks, die sowohl für Actionspiele als auch für Simulationen je ein »gut« erteilen, sind die beiden Knüppel von **Gravis**. Als gut geeignet speziell für Simulationen erwiesen sich **Thrustmaster**, **Flightstick** und **Virtual Pilot**. Im Bereich Actionspiele erteilen die Modelle **Competition Pro**, **Mach 2** sowie das **Gamepad** von Gravis jeweils ein »gut« fürs Spiegegefühl.

Da für Ihre Kaufentscheidung eine ganze Latte weiterer Kriterien eine Rolle spielt, sollten Sie unbedingt einen Blick auf unsere Monster-Tabelle am Ende dieses Beitrags werfen. Hier finden Sie alle Einzelwertungen und Angaben zu Preisen und Ausstattung.

(ts)

## ANALOG-JOYSTICKS (FÜR FINGER-STICKBEDIENUNG)

Name:	Mach 1+	Mach 2	Mach 3	Quickjoy M-6 SV-202	Quickshot PC-Pack	Speedking Analog	Tact1+
Hersteller:	CH Products	CH Products	CH Products	Quickjoy	Quickshot	Konix	Suncom
Vertrieb:	Rushware, Kaarst	Rushware, Kaarst	Rushware, Kaarst	Leisuresoft, Bönen	Leisuresoft, Bönen	Rushware, Kaarst	Leisuresoft, Bönen
Hersteller-Preisempfehlung:	59 Mark	69 Mark	79 Mark	19 Mark	44 Mark	34 Mark	69 Mark
Trimmung:	2 Regler	2 Regler	2 Regler	2 Regler	2 Regler	1 Druckknopf	2 Regler
Stickrückstellung abschaltbar:	ja, getrennt	ja, getrennt	ja, getrennt	nein	nein	ja, zusammen	nein
Elektr. Stick-Spiel (max ca.):	2,0 %	0,7 %	1,5 %	1,5 %	6,0 %	4,0 %	1,0 %
Sticktasten:	1 x A	keine	1 x A	1 x A	keine	keine	1 x A (bez. B)
Basistasten:	1 x B	1 x A	1 x A	1 x B	1 x A	1 x A	2 x B (bez. A)
Dauerfeuer:	nein	nein	nein	A, B	A, B	nein	nein
Dauerfeuer-Auslöser:	-	-	-	Taste	Taste	-	-
Dauerfeuer-Geschwindigkeit:	-	-	-	fest	fest	-	-
Standfüße:	Gummi	Gummi	Gummi	Saug	Saug	Gummi	Gummi
Kabellänge mit Stecker (ca.):	2,20 m	2,10 m	2,10 m	1,30 m	1 m	1,70 m	1,00-2,00 m
Stecker festschraubbar:	nein	ja	ja	nein	nein	nein	nein
Gewicht ohne Kabel (ca.):	210 g	190 g	210 g	190 g	200 g	130 g	210 g
Simulations-Note:	4	3	3	5	3	4	5
Action-Note:	4	2	3	4	4	4	4
Technik-Note:	4	3	3	4	5	5	5



## ANALOG-JOYSTICKS (FÜR HAND-STICKBEDIENUNG)

Name:	Analog	Analog	Analog	Gravis	Quickshot	Quickshot	Quickshot
Hersteller:	Edge	Plus	Sabre	Analog	Aviator 5	Intruder 5	Warrior 5
Vertrieb:	Suncom	Suncom	Suncom	Gravis	Quickshot	Quickshot	Quickshot
Hersteller-Preisempfehlung:	Leisuresoft, Bönen	Leisuresoft, Bönen	Leisuresoft, Bönen	Profisoft, Osnaabrück	Leisuresoft, Bönen	Leisuresoft, Bönen	Leisuresoft, Bönen
Trimmung:	59 Mark	79 Mark	59 Mark	89 Mark	84 Mark	74 Mark	29 Mark
Stickrückstellung abschaltbar:	2 Regler	2 Regler	2 Regler	2 Regler	2 Regler	2 Regler	2 Regler
Elektr. Stick-Spiel (max. ca.):	nein	nein	nein	ja, 8stufig	nein	nein	ja, getrennt
Sticktasten:	1,6 %	1,5 %	4,0 %	1,7 %	2,9 %	8,8 %	17,0 %
	1 x A (bez. B)	1 x B (bez. A)	1 x A	1 x A (B)	2 x A	1 x A	1 x A
		1 x A (bez. B)	1 x B		2 x B	1 x B	1 x B
Basistasten:	2 x B (bez. A)	2 x B (bez. A)		2 x A (B)	keine	keine	keine
Dauerfeuer:	nein	A, B	A, B	nein	A, B	A, B	A, B
Dauerfeuer-Auslöser:	-	Taste	Taste	-	Taste	Taste	Taste
Dauerfeuer-Geschwindigkeit:	-	stufenlos	fest	-	2stufig	2stufig	fest
Standfüße:	Saug	Saug	Saug	Gummi	Saug	Saug	Saug
Kabellänge mit Stecker (ca.):	1,55 m	1,00-1,70 m	1,50 m	1,90 m	1,90 m	1 m	1,90 m
Stecker festschraubbar:	nein	nein	nein	ja	nein	nein	nein
Gewicht ohne Kabel (ca.):	260 g	270 g	250 g	340 g	1040 g	650 g	280 g
Simulations-Note:	5	5	6	2	5	3	5
Action-Note:	4	4	4	2	6	5	4
Technik-Note:	5	5	6	2	5	4	5

## ANALOG-JOYSTICKS (FÜR HAND-STICKBEDIENUNG) MIT SCHUBREGLER

Name:	Analog Xtra	Competition Pro PC	Flightstick	FX 2000	Gravis Analog Pro	Thrustmaster FCS	Virtual Pilot
Hersteller:	Suncom	Dynamics	CH Products	Suncom	Gravis	Thrustmaster	CH Products
Vertrieb:	Leisuresoft, Bönen	Leisuresoft, Bönen	Leisuresoft, Bönen	Leisuresoft, Bönen	Profisoft, Osnaabrück	Leisuresoft, Bönen	Rushware, Kaarst
Hersteller-Preisempfehlung:	89 Mark	79 Mark	139 Mark	59 Mark	99 Mark	199 Mark	179 Mark
Trimmung:	2 Regler	2 Regler	2 Regler	2 Regler	2 Regler	keine	2 Regler
Stickrückstellung abschaltbar:	nein	nein	nein	nein	ja, 8stufig	nein	nein
Elektr. Stick-Spiel (max. ca.):	2,0 %	7,0 %	3,0 %	14,0 %	1,3 %	3,3 %	0,8 %
Sticktasten:	1 x B (bez. A)	1 x A	1 x A (B)	1 x A (B)	2 x A	1 x A, 1 x B, 1 x C, 1 x D	1 x A
	1 x A (bez. A)	1 x B	1 x B	1 x B (A)	2 x A (B/C/D)	keine	1 x B
Basistasten:	2 x B (bez. A)	keine	keine	keine	2 x A (B/C/D)	keine	keine
Dauerfeuer:	A, B	A, B	nein	A, B	nein	nein	nein
Dauerfeuer-Auslöser:	Taste	Taste / Dauer	-	Taste	-	-	-
Dauerfeuer-Geschwindigkeit:	stufenlos	fest	-	fest	-	-	-
Standfüße:	Gummi / Saug	Saug	Gummi	Saug	Gummi	Gummi	Klemm
Kabellänge mit Stecker (ca.):	1,00-1,70 m	1,30 m	2,20 m	1,80 m	1,90 m	2,55 m	2,30 m
Stecker festschraubbar:	nein	nein	ja	nein	ja	ja	ja
Gewicht ohne Kabel (ca.):	270 g	470 g	470 g	330 g	350 g	390 g	1560 g
Simulations-Note:	4	5	2	4	2	2	2
Action-Note:	4	6	5	4	2	5	5
Technik-Note:	5	6	2	4	3	4	2

## DIGITAL-JOYSTICKS

Name:	Colani Joystick	Competition Pro PC-Stick	Competition Pro Mini	Gravis Gamepad	Quickjoy M-5 PC Fighter	Sigma-Ray	Speedking Digital
Hersteller:	Highscreen	Dynamics	Dynamics	Gravis	Quickjoy	Logic 3	Konix
Vertrieb:	Vobis, Aachen	Leisuresoft, Bönen	Leisuresoft, Bönen	Profisoft, Osnaabrück	Leisuresoft, Bönen	Leisuresoft, Bönen	Rushware, Kaarst
Hersteller-Preisempfehlung:	39 Mark	69 Mark	69 Mark	39 Mark	34 Mark	34 Mark	29 Mark
Stickbedienung:	Hand	Finger	Finger	Finger	Hand	Hand	Finger
Neutralpositions-Fehler (ca.):	2,3 %	3,5 %	2,7 %	5,5 %	1,9 %	29,0 %	12,5 %
Sticktasten:	1 x A	keine	keine	keine	1 x A (bez. B)	1 x A	keine
	1 x B				1 x B (bez. A)	2 x B	
Basistasten:	1 x A	2 x A	1 x A	1 x A, 1 x B, 1 x C, 1 x D	keine	2 x A	1 x A
	2 x B	2 x B	1 x B				1 x B
Dauerfeuer für Taste:	A, B	A, B	A	A, B	A, B	A, B	A, B
Dauerfeuer-Auslöser:	Taste	Taste / Dauer	Taste / Dauer	Taste	Taste	Taste	Taste
Dauerfeuer-Geschwindigkeit:	fest	fest	fest	fest	stufenlos	fest	fest
Standfüße:	Gummi	Gummi	Gummi	Gummi	Saug	Saug	Gummi
Kabellänge mit Stecker (ca.):	1,40 m	1 m	1 m	1,85 m	1,25 m	1,70 m	1,80 m
Stecker festschraubbar:	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein
Gewicht ohne Kabel (ca.):	210 g	250 g	120 g	94 g	300 g	280 g	150 g
Simulations-Note:	6	5	5	4	4	4	5
Action-Note:	5	2	3	2	3	3	3
Technik-Note:	6	2	1	1	5	5	4

# ZWEITER SCHON GANG

Neue Bildschirmschoner

Windows läßt das Schöne nicht: Zwei neue Screen Saver-Programme von Origin und Data Becker bringen etwas Farbe und Abwechslung in den tristen Arbeits-Alltag.

Erst vor acht Wochen haben wir die damals erhältlichen Bildschirmschoner für Windows unter die Lupe genommen (PC PLAYER 2/93). Inzwischen haben sich schon wieder zwei neue Screen Saver in die Regale der Geschäfte gedrängt. Sowohl der Schoner von Origin wie der von Data Becker setzen Windows in der Version 3.1 voraus.

## Alive

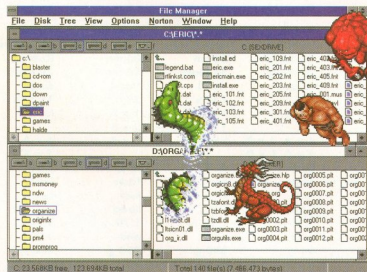
»Alive« von Data Becker ist ein Einzelschoner, der in Windows über das »Desktop«-Menü eingebunden wird. Der Schoner kann jede Animation, die mit dem Programm »Animator Pro« gemalt wurde, abspielen;



WinFried in Action: Vier Phasen aus der Animation, in der das Männchen zu immer rabiatere Mitteln greift.



Auf dem Desktop blüh'n wieder die Rosen... Origin FX macht's möglich.



Bei der »Menagerie« tauchen fast alle Monster aus Ultima 7 auf dem Bildschirm auf.

aber damit Sie nicht erst noch was selber malen müssen, haben die Programmierer »WinFried« dazugepackt. WinFried ist der Name eines putzigen Kerls, der laut der Data-Becker-Legende in Ihrem PC lebt. Wenn Sie einige Zeit nicht arbeiten, erscheint WinFried und macht auf sich aufmerksam. Erst klopft er nur sanft an die Innenseite des Monitors, dann greift er zu immer rabiatere Mitteln, bis er am Ende den Bildschirm mit Dynamit in die Luft sprengt.

**Fazit:** Die Animation wird schnell langweilig, das Einbinden eigener Animationen ist zu kompliziert.

Eigene Animationen oder solche aus PD-Sammlungen (erkennbar an den Dateien FLI oder FLC) können nur kompliziert durch Schreiben eines Scripts eingebunden werden.

## Origin FX

Der Sonderpreis für den größten Bildschirmschoner aller Zeiten geht an Spiele-Hersteller Origin für »Origin FX«. Dieser Schoner kann nämlich über 30 MByte groß werden! Keine Angst, die normale Installation kommt mit weniger Platz (etwa 5,5 MByte) aus, doch Origin FX hat einen Spezial-Schoner, der die Kino-Sequenzen aus »Wing Commander II« und den Missionsdisketten abspielt, sofern diese auf Ihrer Festplatte installiert sind (was 25 MByte schluckt). Origin FX enthält 26 Module von größtenteils hoher Qualität. Besonders Spaß bereiten die beiden Schoner, die Ihren Desktop zum Explodieren bringen oder einen Waldbrand auf Ihrem Monitor entfachen. Andere Module lassen auf Ihrem Bildschirm eine Stadt entstehen, Rosen blühen oder einen Zeichentrickfilm mit der Maus Scratch und dem Kater



Schoner	Alive	Origin FX
Hersteller	Data Becker	Origin Systems
Preis	ca. 40 Mark	ca. 80 Mark
Anzahl Schoner	1	26
Kombinationen	Nein	Nein
Zufallsfunktion	Nein	Nein
Importmöglichkeit	Animationen (FLI)	Nein
Sound	Ja	Ja
Platzbedarf	ca. 3,8 MByte	ca. 5,5 MByte
Paßwörter	Ja	Ja
Schirmschutzfaktor	Gut	Gut
Unterhaltungsfaktor	Ausreichend	Gut
Gesamteindruck	Ausreichend	Befriedigend



Es geht auch abstrakt: Das dreidimensionale Kugelmuster hat beruhigende Wirkung.

## Im Vergleich

Während »Alive« im Vergleich zu anderen Schöneren recht schwach abschneidet (kaum Abwechslung), kann »Origin FX« in die obere Gruppe der Programme vorstoßen, ohne einen Spitzenplatz zu erreichen. Die eingebaute Werbung und die fehlende Kompatibilität zu »After Dark« und Co. vermindern die Attraktivität des ansonsten grafisch überzeugenden Pakets. An unserem Testurteil aus PC PLAYER 2/92 brauchen wir also nicht zu rütteln. (bs)

Claw (ähnlich wie Tom & Jerry) ablaufen. Einige enthalten aber ziemlich peinliche Werbung: Da taucht der »Guardian« aus den Ultima-Spielen auf (komplett mit Origin-Logo), oder es wird Reklame für Privateer und Strike Commander gemacht. Was für Fans dieses Softwarehauses sicher ganz erbaulich ist, läßt manch anderen zweifeln, warum er für die Werbung achtzig Mark ausgegeben hat. Leider können keine Module anderer Hersteller eingebunden werden; Origin FX ist auch nicht kompatibel zu »After Dark« oder »Intermission«.

**Fazit:** Viele sehr gute Module, aber auch viel unerwünschte Werbung für Origin-Produkte.

**GCS**  
Gesellschaft für Computertechnik und Softwareentwicklung mbH

Irmtrudisstr. 3-7 • 5300 Bonn  
Tel. 0228 / 69 69 21 - 22  
Fax 0228 / 63 08 72  
Händlertelefon 0228 / 69 01 82  
Händlerfax 0228 / 69 02 09  
Mo.-Fr. 10-13 Uhr u. 14-18 Uhr; Sa. 10-14 Uhr

**Mailbox**  
• 24 Leitungen  
• 24 Stunden online  
• 1.200 - 14.400 Baud  
Tel. 0228 / 63 08 72  
69 87 01  
ISDN 0228 / 98 10 70 1

**Anmietung / Installation von Mailboxen**  
• Ideale Werbefläche und Bestellmedium  
• Hotline, Support und Angebote für Ihre Kunden  
• Anlaufstelle für Außendienstmitarbeiter  
Informieren Sie sich jetzt!

**Mainboard's • Mainboard's**  
EISA 80486 / DX2 66 Mhz / 256 KB 1799,- DM  
EISA 80486 / DX 50 Mhz / 256 KB 1559,- DM  
EISA 80486 / DX 33 Mhz / 256 KB 1299,- DM  
ISA 80486 / DX2 66 Mhz / 256 KB 1499,- DM  
ISA 80486 / DX 50 Mhz / 256 KB 1249,- DM  
ISA 80486 / DX 33 Mhz / 256 KB 989,- DM

**Postzugelassene Modems!**  
Telebit WorldBlazer mit BZT!  
(Ohne PEP und FAX) **2999,- DM**

**Telink Modems IMS 08 mit BZT**  
Dateline V.32bis **999,- DM**  
Faxline line V.32bis + FAX **1099,- DM**  
(Extern o. Rack - 5.93 Aufrüst-Kit für 19.200)

**ISDN** Modem war gestern - Jetzt ist ISDN!  
Fossiltreiber (über 7.500 cps)  
ISDN PC-Karte 64 Kbit/s und V.110 (38,4 Kbit/s)  
1 MB je Minute! Mindestens 4x schneller als Modems!  
**899,- DM** <sup>72</sup> Sysop-Edition bitte erfragen!  
**Btx-Decoder Paket-Sonderpreise:**  
PC Online Plus +50,- DM (Windows +100,- DM)

**Multimedia / Soundkarten**  
Roland LAPC-1 (MT 32 komp.) **795,- DM**  
Roland SCC-1 **895,- DM**  
PC-Midi-Card **259,- DM**  
Soundblaster Pro 4 deut. **399,- DM**  
Soundblaster Pro 16 **599,- DM**  
Ballade Sequenzer **399,- DM**  
Ballade Sequenzer für SCC-1 **489,- DM**  
Cakewalk Pro **499,- DM**

**VideoBlaster 699,- DM**  
**VideoBlaster Plus 799,- DM**  
• Framegrabber  
• ECHTZEIT-Video  
**JPEG 419,- DM**  
Steckkarte zur Bildkomprimierung (16 Bit)  
(De-)Komprimiert BMP, TGA, MNP und TIF

Fragen Sie nach unserem reichhaltigen Angeboten zu Sound und Midi für den PC  
Große Multimedia-Show vorrätig im Laden (u.a. Magic-Music Partner)

## Fax-Modems

**ZyXEL U-1496E / E+<sup>TM</sup> extern**  
bis 57600 bps, 1200-16000 bps, FAX senden und empfangen, G3  
FAX-Class II, MNP-6, V42, V42bis, V21, V22, V22bis, V22 bis BTK,  
V27ter, V28, V32, V32bis, Voice, EPPROM-Service, 2 Jahre Garantie

Nur ZyXEL U-1496E+: Celp-Voice-Modem / 19.200 bps!  
**E 799,- DM / E+ 999,- DM**

**Zugelassene ZyXEL auf Anfrage!**  
**Aufrüstung ZyXEL auf 19.200 a.A.!**

Seriell Kabel 2m 25pol.	16,- DM
TAE-Adapter	12,- DM
ZyXEL Epprom-Update als Austausch	29,- DM
ZyXEL Epprom-Update mit neuen Epproms	49,- DM
Winfax lite	30,- DM
Winfax pro	190,- DM
Btx Decoder PC Online Plus	139,- DM
Btx Decoder Windows Online Plus	179,- DM

CD's	159,- DM	Night Owl 2	189,- DM
Decision PD Software	159,- DM	Mega ROM 2	189,- DM
Business Bonus 3 CD's	199,- DM	World Atlas	109,- DM
Gifts Games	159,- DM	Simul 20 Showware	99,- DM
		CD's Archive	149,- DM

CD's nur für Erwachsene: (Altersschwelle erforderlich)  
Storm I oder II **139,- DM** XXX-Extreme **159,- DM**  
Escalade **179,- DM** PC-Pix **159,- DM**  
FAC-Erotic **#1, #2 oder #3** **119,- DM** Alle 3 Titel **289,- DM**

## PC Radio

• 8 Bit Karte (Stereo)  
• Digitaler Suchlauf  
• Kabel geeignet  
• 7 KHz res. Software  
• Lautsprecher-Set  
• deutsches Handbuch  
für nur **299,- DM**

# PHILOSOPHIE

## SPIELE

**Auf den nächsten Seiten beginnt unser PC-Spiele-Testteil, reich gefüllt mit donnernden Meinungen und subtilen Analysen. Grund genug, die Feinheiten unseres Testkonzepts ausführlich zu erläutern.**

**K**aum ein Computersystem bietet so viele technischen Tücken wie die große weite MS-DOS-Welt: Alle fünf Minuten wird eine Soundkarte erfunden, immer schnellere Prozessoren sind gefragt und die wildesten Grafikmodi werden von der Software unterstützt. Da wir unsere gesamten Energien auf den PC-Bereich konzentrieren, wollen wir Sie sowohl über die Qualität als auch über die technischen Besonderheiten der getesteten Programme genau informieren. Unsere Test-Philosophie ist ganz darauf abgestimmt, Ihnen eine optimale Kaufberatung zu bieten. Mäßige und schlechte Spiele, für die Sie Ihr Geld ohnehin nicht aus dem Fenster werfen wollen, werden deshalb relativ knapp behandelt. Dafür stellen wir die besseren Neuerscheinungen eins Monats umso ausführlicher vor, damit Sie genau abwägen können, ob Ihnen dieser Spaß gut 100 Mark mehr wert ist oder nicht.

Neben dem beschreiben den Text und vielen schönen Bildschirmfotos werden Sie bei unseren Spieltests auf folgende Elemente stoßen.

■ **Meinungskasten:** Unser in langjährigen Jahren im Computer-Fachjournalismus gestähltes Testteam schlägt zurück. Ganz subjektiv verrät der zuständige Redakteur, was ihm an einem Programm gefällt und ärgert. Bei besonders ausführlichen

### HEINRICH LENHARDT



Vorwerfen kann man dem jüngsten Rollenspiel von New World Computing nicht viel: Es baut auf einem soliden Spielsystem auf, bietet ein wenig Feinschnitt bei Grafik und Bedienung, aber das große Stuenen bleibt irgendwie aus. Clouds of Xeen ist eine neue, verbesserte Version von bekannter Might&Magic-Freuden, die dank eines wesentlich leichteren Schwierigkeitsgrades auch Normalsterblichen zugänglich ist. Wer genug Bares übrig hat, um sich neben diversen anderen aktuellen Rollenspiel-Lackern auch diesen Programm zuzulegen, wird solide unterhalten. Kein innovativer Prouschlag, aber solide Qualitätsarbeit der Kategorie »Da weiß man, was man hat«.



### IM WETTBEWERB

Clouds of Xeen kann nicht ganz mit den »Gigant«-Rollenspielen der Größenordnung Ultima Underworld und Dark Savant mithalten, behauptet sich jedoch gut. Durch einige Verbesserungen im Detail und den gemäßigten Schwierigkeitsgrad bietet es eine echte Steigerung gegenüber dem Vorgänger. Teil III der Saga wird allenfalls Profis besser munden, denn ein Rollenspiel nicht schwer genug sein kann. Absolute Einsteiger sollten um beide Might&Magic einen Bogen machen und lieber zu einem der leichteren Beholder-Rollenspiele greifen.	Ultima Underworld	93
	Crossroads of the Dark Savant	87
	MIGHT & MAGIC IV: CLOUDS OF XEEN	79
	Bone of the Cosmic Forge	78
	Dungeon Master	76
	Might & Magic III	75

spiel mag schön und gut sein – aber vielleicht gibt es schon ein Konkurrenzprodukt, das noch mehr Spaß macht? In dieser Vergleichstabelle ordnen wir den Testkandidaten in einer Rangliste ein, die ihn mit ähnlichen Spielen vergleicht. Testen wie z.B. ein Krimi-Adventure, so werden Sie in dieser Tabelle bevorzugt die Wertungen von anderen Adventures zu dieser Thematik finden.

■ **Der Wertungskasten:** Am Ende jedes Tests wird abgerechnet. Da steht nämlich dieser umfangreiche Textkasten wie ein Fels in der Brandung. Hier liefern wir eine Reihe von technischen Angaben ab: Welche Hardware wird von

**MIGHT & MAGIC IV - CLOUDS OF XEEN**

<input type="checkbox"/> PC/XT <input type="checkbox"/> EGA <input type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Tastatur	<input type="checkbox"/> 286er <input type="checkbox"/> VGA <input type="checkbox"/> Soundblaster <input type="checkbox"/> Maus	<input type="checkbox"/> 386er <input type="checkbox"/> Super VGA <input type="checkbox"/> Roland <input type="checkbox"/> Joystick
---	--	--

**Speile-Typ** Rollenspiel  
**Hersteller** New World Computing  
**Ca.-Preis** 120 Mark  
**Kopierschutz** Erfindliche Handbuch-schlange  
**Anleitung** Deutsch, unvollständig  
**Spieldatei** Englisch (voll und unvollständig), deutsche Version in Vorbereitung

**Bedienung** Gut  
**Anspruch** Für Fortgeschrittene  
**Grafik** Gut  
**Sound** Befriedigend

**RAM-Minimum:** 640 KByte  
**Festplatteplatz:** ca. 14 MByte  
**Besonderheiten:** Die Aufgaben der einzelnen Missionen und besondere Begrenzungen werden automatisch mitgeteilt.  
**Wir empfehlen:** 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

dem Programm unterstützt und welche Konfiguration wird von der Redaktion empfohlen? Sprache und Qualität der Dokumentation werden ebenso untersucht wie die bange Frage, wieviel Platz das gute Stück auf der Festplatte verschlingt. Diese Kriterien werden ebenso wie Grafik und Sound in Schulnoten von »Sehr gut« bis »ungenügend« bewertet. Um möglichst diffizil von Spiel zu Spiel vergleichen zu können, bieten wir Ihnen außerdem eine abschließende Gesamtwertung an. Sie liegt irgendwo im Bereich zwischen 0 (schlimmsten) und 100 (optimal). Ein durchschnittliches Spiel würde z.B. eine Wertung um die 50 erhalten. Wir werden uns hüten, Mittelmaß-Produkte hochzujubeln: Als »hochprozentig« werden nur Spiele eingestuft, die auch langfristig Spaß machen. Diese Gesamtwertung wird zwischen allen Spieltestern unserer Redaktion munter ausdiskutiert. Diese sehr feine Beurteilung ist deshalb möglich, weil sie eine Art Kompromißwertung zwischen den verschiedenen Geschmäckern unserer Redakteure ist. (hl)



# DIE REDAKTEURS-GARDE

Hat nichts Vernünftiges gelernt und muß sich deshalb seit acht Jahren seinen Lebensunterhalt mit Spielebesprechungen verdienen. Hat einmal Bill Gates auf einer MSX-Präsekonferenz in den 80er Jahren die Hand geschüttelt (...und gehört vielleicht deswegen zu den Auserwählten, bei denen Windows noch nie abgestürzt ist). Spielt so ziemlich alles gerne, was ihm auf die Festplatte kommt; insbesondere bei guten Sportspielen ist er schwer zu bremsen.

HEINRICH  
LENHARDT



BORIS SCHNEIDER

Bewegte Vergangenheit: Programmerte nach dem Abitur auf dem C 64 drauf los, geriet dann unter den schlechten Einfluß des Kollegen Lenhardt und wurde zum Spiele-Journalismus verführt. Nach einigen Jahren als Experte für deutschsprachige Versionen von Computerprogrammen wieder ins pralle Zeitschriftenleben zurückgekehrt. Allrounder, der bei Spieltests zuhause ist, aber auch den Unterschied zwischen Extended und Expanded Memory erklären kann, ohne dabei in hysterisches Gelächter auszubrechen.



War bereits in jungen Jahren als Programmierer tätig (»40-Zeichen-Toni«), bevor er mit Amiga-Beiträgen den dornigen Pfad des Fachjournalismus betrat. Konvertierte schon vor einiger Zeit in die MS-DOS-Gefilde und widmet sein Leben der Suche nach der ultimativen Soundkarte. Gilt als »Hüter technischer Zusammenhänge« in der Redaktion und spielt bevorzugt gepflegte Adventures (sofern sein fünfjähriger Sohn nicht gerade die Wechsel-Festplatte im Garten vergraben hat).

TONI SCHWAIGER



MICHAEL THOMAS

Gäbe es einen Lord British-Fanclub (Sie wissen schon, der mit »Ultima«), wäre Michael »Mic« Thomas Ehrenvorsitzender. Er gibt sich aber auch mit anderen Rollenspielen ab und hat das größte Adventure aller Zeiten gelöst: Er kann in Unix programmieren! Davon (und von seiner Haarlänge) abgesehen, ist er eigentlich ein ganz normaler Kerl, der sein Tonstudio im Keller als »Journalist for hire« finanziert und den einen oder anderen Kilrathi auf dem Gewissen hat.



## PC PLAYER DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

### HERAUSGEBER

Michael Scharfenberger

### CHEFREDAKTION

Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);  
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

### REDAKTION

Toni Schwaiger (ts), Michael Thomas (mt, freier Mitarbeiter)

### SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION

Babs Schwaiger (ba)

### LAYOUT

Rolf Boyke, j+team

### TITEL

Electronic Arts

### FOTOGRAFIE

Detlef Kansy

### GESCHÄFTSFÜHRER

Helmuth Schmitz, Michael Scharfenberger

### ANSCHRIFT DES VERLAGS

DMV Daten- und Medienverlag  
Widuch GmbH & Co. KG, Fuldaer Str. 6, 3440 Eschwege  
Telefon: (05651) 809-0, Telefax: (05651) 809-365

### ANSCHRIFT DER REDAKTION

DMV Daten- und Medienverlag  
Redaktion PC PLAYER  
Gruberstraße 46a, 8011 Poing  
Telefon: (08121) 769-100, Telefax: (08121) 769-177

### ANZEIGENVERKAUF

DMV Daten- und Medienverlag  
Gruberstraße 46a, 8011 Poing  
Telefon: (08121) 769-375, Telefax: (08121) 769-399  
Leitung: Britta Fiebig (verantwortlich für Anzeigen)

### ANZEIGENVERWALTUNG

Andrea Giese, Beate Kranz

### DRUCKUNTERLAGEN-DISPOSITION

Christina Wabra, Telefon: (05651) 809-372

### PRODUKTIONSLEITUNG

Uwe Siebert (verantw.)

### SATZ

Journalatz GmbH, Zittelstraße 6, 8000 München 40

### VERTIEB

MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG  
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23  
8057 Eching, Tel. 089/319006-0

### DRUCK

Druckerei Jungfer, 3420 Herzberg

### BEZUGSPREISE

PC PLAYER erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 5,80.  
Abonnementpreis (Inland): DM 30,- für 6 Ausgaben;  
DM 59,- für 12 Ausgaben  
Abonnementpreis (europäisches Ausland):  
DM 42,- für 6 Ausgaben; DM 84,- für 12 Ausgaben

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt.  
Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden.  
Die geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu beachten.

Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programme, Schaltpläne und gedruckten Schaltungen, ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers zulässig.  
Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag.  
Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Texten nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Namentlich gekennzeichnete Fremdbeiträge geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.

# Spiele REFERENZENZEN

**D**utzende von neuen PC-Spielen kommen Monat für Monat auf den Markt. Jeder Hersteller verspricht natürlich, daß just sein jüngstes Produkt das schönste und beste ist und fleht den geneigten Konsumenten an, das gute Stück doch zu erwerben. Nun gibt es neben der guten auch weniger gute PC-Unterhaltungs-Software und es ist unser Job, die Titel herauszufiltern, die ihr Geld wirklich wert sind. Wir informieren Sie deshalb jeden Monat mit ausführlichen Tests über alle wichtigen Neuerscheinungen. An dieser Stelle bieten wir außerdem einen Blick auf die älteren Programme, die nach unserer Meinung die absoluten PC-Spieleklassiker sind. Nach langem Gefelsche hat sich die PC PLAYER-Redaktion auf sieben Spieltypen geeinigt und innerhalb dieser Kategorien Referenzspiele gewählt. Ein solches Programm ist der Maßstab für alle weiteren Neuerscheinungen in diesem Genre. Jede Bewertung ist immer ein wenig subjektiv; außerdem wollten wir auch die Artenvielfalt in einigen Genres honorieren (z.B. unterteilt sich Sport in Tennis, Golf etc.). Aus diesen Gründen gibt es die »Im Dunkreis«-Kandidaten: Programme, die sich qualitativ mit den Spitzenreitern messen können und bei einer Kaufentscheidung nicht übersehen werden sollten. Um Ihnen Monat für Monat die besten PC-Spiele auf einen Blick zu präsentieren, wird diese Doppelseite in jeder Ausgabe aktualisiert. Aus technischen Gründen können Tests aus dieser Ausgabe erst bei der nächsten Referenzspiele-Übersicht berücksichtigt werden. (hl/bs)



#### Im Dunkreis:

**Lost Files of Sherlock Holmes** (stimmungsvoller Kriminalfall von Electronic Arts)

**Indiana Jones and the Fate of Atlantis** (Lucasfilm schickt den Filmhelden in ein besonders kniffliges Adventure).

**Maniac Mansion** (Lucasfilm-Klassiker mit überholter Grafik, aber

**Sieben auf einen Streich: Für jedes Genre gibt es ein Referenzspiel, das den Maßstab für alle Neuerscheinungen setzt.**

## ABENTEUERSPIELE

### Monkey Island II

Grafisch und spielerisch virtuose Piraten-Parodie von Lucasfilm. Zwei Schwierigkeitsgrade, gute deutsche Texte, einfache Bedienung und geistreiche Puzzles.

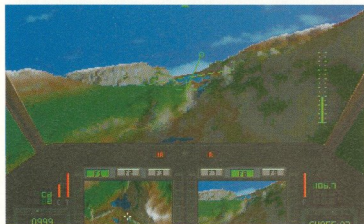
gewitztem Spielablauf).

**Rise of the Dragon** (Der nicht sonderlich schwere Dynamix-Titel überzeugt durch Grafik und Sound der Spitzenklasse)

**Secret of Monkey Island** (Teil 1 von Lucasfilms humorvoller Freibeuter-Persiflage).

## ACTIONSPIELE

### Comanche



Dieses Hubschrauber-Actionpaket von Novalogic setzt neue 3D-Maßstäbe. Das verblüffend realistisch dargestellte Terrain wird auf schnellen PCs zum Augenschmaus.

#### Im Dunkreis:

**D/Generation** (Angenehm altmodisches Action-Adventure von Mindscape)

**Magic Pockets** (Renegades komplexer Geschicklichkeits-Test bietet originelle Grafik).

**Nova 9** (Interplanetare Panzer-3D-Action, von Dynamix grafisch lecker inszeniert).

**Prince of Persia** (Bröderbunds etwas betagtes Action-Adventure überzeugt immer noch durch die sehr realistische Animation).

**Wing Commander II** (Flotte Weltraumaction von Origin mit spannender Story und schönen Grafiken).

## DENK- UND TÜFTELSPIELE

### Lemmings



Ebenso putziges wie innovatives Meisterwerk von Psygnosis. Eine Horde vertrottelter Lemmings muß an allen möglichen Gefahren vorbeigeküsst werden.



#### Im Dunkstkreis:

Klax (Hektisches Farbklötz-Sortieren am Fließband, von Tengen kompetent aus der Spielhalle umgesetzt).

Push-Over (Oceans Domino-Umkippspiel bietet 100 verzwickte Level).

Goblins 2 (Knackige Grübel-Puzzles mit einer Prise Abenteuer-spiel; grafisch sehr humorvoll von Coktel Vision inszeniert).

Shanghai II (Auf der Memory-Idee basierendes Activision-Ab-ra-gaspiel der fesselnden Art)

Tetris (Das Klötzchen-Puzzle schlichthin von Spectrum Holobyte. Eine Windows-Version befindet sich auf Microsoft's Windows Entertaiment Pack 1).

## ROLLENSPIELE

Ultima Underworld II



Willkommen in den 3D-Welten von Origin! Ultima Underworld II ist ein komplexer, anspruchsvoller Fantasy-Spaß mit verblüffend realistischer Grafik. Nicht nur für Rollenspiel-Freaks ein Erlebnis.

#### Im Dunkstkreis:

Crusaders of the Dark Savant (Mit seiner schicken VGA-Grafik ist Sir-Techs siebtes Wizardry-Programm ein Leckerbissen für sehr gute Spieler).

Dungeon Master (Das Vorbild für die Beholder-Reihe. FTLs Klassiker vereint leichte Bedienung und trickreiche Puzzles).

Eye of the Beholder II (Schön anzusehen, einfach zu steuern und abwechslungsreicher als der erste Teil dieser SSI-Reihe).

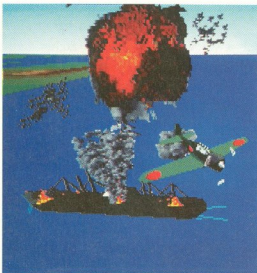
Might & Magic IV: Clouds of Xeen (Anspruchsvoller Fantasy-Brocken von New World Computing für Fortgeschrittene).

Ultima Underworld (Nicht ganz so umfangreich wie der Nachfolger, aber immer noch eine Klasse für sich. Origins erstes "Unterwelt"-3D-Spiel ist leichter und damit für Einsteiger besser geeignet als Teil 2).

## SIMULATIONEN

Aces of the Pacific

Der Konflikt zwischen den USA und Japan während des



2. Weltkriegs steht im Mittelpunkt dieses Dynamix-Titels. Randvoll gepackt mit Optionen, Missionen und grafischen Delikatessen.

#### Im Dunkstkreis:

Falcon 3.0 (Komplizierte High-Tech-Simulation eines modernen Düsenjets von Spectrum Holobyte).

Stunt Island (Disney Softwares »Flugsimulation light« mit Filmstudio-Atmosphäre. Basteln Sie Ihre eigenen Stunts).

Red Baron (Dynamix' Vorgänger zu Aces of the Pacific spielt während des 1. Weltkriegs).

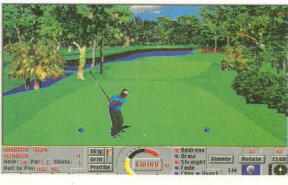
Silent Service II (Klaustrophobische Spannung satt in dieser U-Boot-Simulation von Microprose).

Formula One Grand Prix (Microprose sorgt für eine betont realistische Fahrtsimulation rund um den Formel-1-Rennbetrieb. Viele spielerische Feinheiten und beeindruckende 3D-Grafik).

## SPORTSPIELE

Links 386 Pro

Das ultimative Golf-Programm für hochgezüchtete Hardware. Super VGA-Grafik und ein sehr realistisches Spielgefühl besichern Access die Sportkrone.



#### Im Dunkstkreis:

Car & Driver (Brausen Sie mit Traumautos über zehn Strecken. Fetziges Fahren ohne Reue, auch ohne Führerschein bei Electronic Arts erhältlich).

Mike Ditka Football (Accolades American Football-Simulation bietet ein paar nette Grafiktricks und einen saftigen Ligamodus).

Microsoft Golf für Windows (Quasi die Windows-Version von Links. Optisch und spielerisch sehr anspruchsvoll).

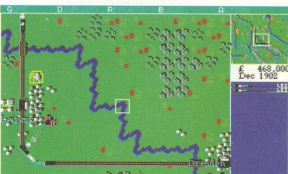
Winter Challenge (Sechs flotte Wintersport-Disziplinen von Accolade).

World Tennis Championships (Gewöhnungsbedürftiges, aber sehr anspruchsvolles 3D-Tennis von Mindscape).

## STRATEGIESPIELE

Railroad Tycoon

Nicht nur Märklin-Fans werden sich verzückt auf dieses Spiel rund um das goldene Zeitalter der Eisenbahn stürzen. Schienennetz-Schmuckstück von Microproses Top-Designer Sid Meier.



#### Im Dunkstkreis:

Bundesliga Manager Professional (Software 2000 macht Sie zum Trainer eines Fußballclubs, der zahlreiche taktische Entscheidungen fällen muß).

Populous II (Electronic Arts gibt Ihnen göttliche Macht, hunderte von Levels und detaillierte Super-VGA-Grafik. Suchen Sie Ihre Gegner mit handfesten Naturkatastrophen heim).

Civilization (Microprose generiert für Sie einen ganzen Planeten, auf dem Sie sich um die Entwicklung eines Volkes kümmern).

Command HQ (Abstraktes, aber spannendes Echtzeit-Taktikspiel von Microprose).

SimCity (Maxis macht Sie zum Städteplaner, der sich z.B. um Infrastruktur, Steuern und Umweltschutz kümmern muß).

# RINGWORLD

## Revenge of the Patriarch

Ein Ring in Größe der Erdumlaufbahn, ein kriegerisches Katzenvolk und ein seit Millionen von Jahren ungelöstes Geheimnis: Ringworld hat den Stoff, aus dem die Sf-Epen sind.

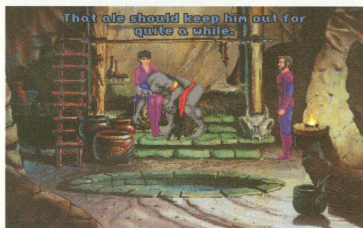


Zur wirklich enormen Ringwelt (sie ist so groß wie die Erdumlaufbahn) fällt den Abenteurern auch nur »Ganz schön groß« ein.

den der beiden Ringwelt-Bücher, Louis Wu, sucht. Zu diesem Zweck kauft er das angeblich einzige Schiff mit dem neuen Hyperspace II-Antrieb, der ihn in wenigen Tagen zur Ringwelt befördern kann.

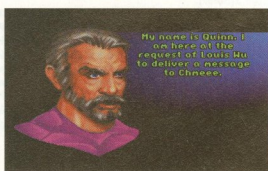
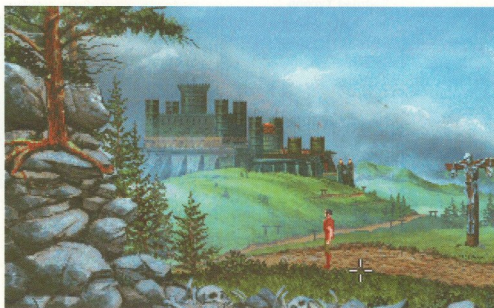
Im Weltraum ist die Hölle los: Der Patriarch der Kzinti ist sauer auf die Puppeteers und will deren Heimat, die »Fleet of Worlds« zerstören. Die Puppeteers wiederum wollen unbedingt an eine bestimmte Slaver-Stasisbox ran, welche Tnuctipun-Technologie enthält. Währenddessen sind Louis Wu und Chmee verschwunden und so kauft der Söldner Quinn das angeblich einzige Schiff mit der neuen Hyperdrive-II-Technologie...

Verwirrt? Offensichtlich sind Sie kein Fan von Larry Niven und seinen Science-fiction-Romanen um die »Ringwelt«. Die Lektüre der Bücher wird nicht nur von der PC PLAYER-Redaktion empfohlen; sie haben auch so ziemlich alle Prei-



Die Bord-Ingenieurin repariert nicht nur, sondern trinkt auch Aliens unter den Tisch

Wo kommt denn dieses Schloß her? Die Ringwelt-Bewohner bewundern wohl irdische Architektur.



Wie kommt denn Sean Connery ins Spiel? Der Grafiker hat wohl bei der Gestaltung von Quinn nach Vorlage gearbeitet.

se eingeheimst, die die Sf-Gemeinde zu vergeben hat. Der Software-Newcomer »Tsunami« hat sich die Rechte an den beiden Ringwelt-Büchern gesichert und einen dritten Roman als Adventure abgeliefert. »Revenge of the Patriarch« erzählt die Geschichte des Söldners Quinn, der den vermissten Hel-

Begleitet vom Kzin »Seeker-of-Vengeance« und der Mechanikerin Miranda hat er aber noch zwei weitere Aufgaben zu erfüllen: Zum einen muß er den Patriarchen der Kzinti stoppen, der gerade den Jahrhunderte währenden Frieden bricht und wilde Feldzüge startet, zum anderen soll er – wenn er schon mal auf der Ringwelt ist – noch ein paar High-Tech-Waffen für die Puppeteers abstauben. Als kleinen Motivationschub versprechen die Puppeteers, Quinn dem Patri-

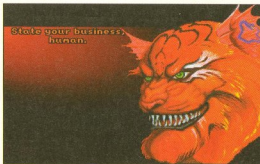




## BORIS SCHNEIDER

Die Herzen aller Ringwelt-Fans schlagen höher: Ein Programm zu einem der besten Sf-Bücher ist erstmal Anlaß zur Freude. Beim Spielen steigt auch der Puls, aber nicht vor Freude, sondern vor Ärger. Gerade mal ein gutes Dutzend echte Puzzles, nicht mal 40 Gegenstände und nur einen Tag Spieldauer war den Entwicklern das Thema wert. Dafür wird in diesem Adventure geredet ohne Ende: Statt Aktion gibt es Dialoge. Das Übel fängt schon bei der Intro-Sequenz an.

Statt abwechslungsreiche Grafik zu genießen, darf man mitlesen, was der Patriarch der Kintli zu erzählen hat. Und wenn Sie weder Ringwelt-Fan noch Handbuch-Leser sind, werden Sie nur Bahnhof verstehen. Auch später bleibt Ringwelt ein Spiel der verpaßten Chancen. Statt in Dialogpuzzeln um Gegenstände zu feilschen, Freunde zu gewinnen und Gegner zu überlisten, ziehen Sie in den meisten Fällen einfach Ihre Betäubungspistole und eliminieren den Gesprächspartner. In die Tage des Textadventures zurück führt ein Puzzle, bei dem Ihnen ein Wesen nur sagt, was an einer anderen Stelle (die Sie nicht erreichen können) passiert - jetzt lösen Sie das Puzzle eben aus der Ferne. Und bei der einzigen Action-Sequenz wird man vom Kzin-Partner im Dialog geradezu genötigt, sie dem Alien zu überlassen (der sie natürlich perfekt meistert). Viele Spieler werden gar nicht merken, daß das eine Action-Szene wäre, würden sie dem Kzin widersprechen. Die Roman-Ringwelt ist millionenmal größer als die Erde. Das Spiel hingegen zeigt Ihnen weniger als eine einstündige Touristen-Rundfahrt durch eine beliebige Großstadt. Die Handlung ist starr und linear, ein Ausbrechen und Erforschen anderer Gebiete ist nicht vorgesehen. Für ein neues Ringwelt-Buch wäre die Story ein wenig dünn; die Phantasie von Larry Niven haben die Programmierer bei weitem nicht erreicht. Der schlimmste Klops kommt natürlich am Ende: Louis Wu, um den sich am Anfang alles dreht, taucht gar nicht erst auf, sondern wird für eine offensichtliche Fortsetzung aufbewahrt. Hoffentlich wird diese wesentlich besser.



Nein, das ist kein Kilrathi. Origin hat bei der Wing Commander-Serie ein wenig bei Larry Nivens Kzin gespickt.



Das Menü mit den sechs Befehls-Symbolen wird mit der rechten Maustaste eingeblendet.

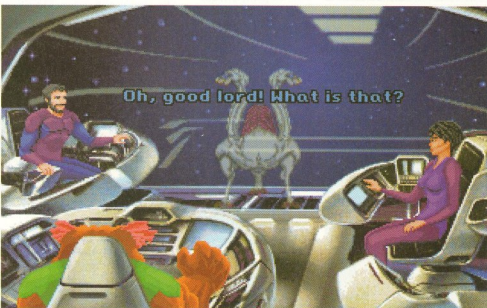
archen auszuliefern, falls dieser nicht spurt. Die Waffen sind in sechs Stasis-Boxen eingeschlossen, die in einem relativ kleinen Gebiet der Ringwelt verstreut sind. Die Boxen sind schnell angepeilt, werden aber von fremden Kulturen oder tückischen Fallen bewacht - hier kommen dann die Adventure-typischen Puzzle-Ele-



## IM WETTBEWERB

Sf-Adventures, die sich an prominenten Vorbildern orientieren, kommen langsam in Schwung. Mit Gateway bewies Legend, wie man das Thema als Text-Adventure angehen kann, Star Trek von Interplay zeigte viele tolle grafische Ansätze, ließ es aber an der Komplexität mangeln. Ringworld kann da nicht mithalten, Konfusion und Puzzle-Armut herrschen vor. Nur gegenüber offensichtlichen Krücken wie Martian Memorandum kann Ringworld noch ein paar Punkte gutmachen.

Space Quest V	77
Gateway	73
Star Trek	70
<b>RINGWORLD</b>	<b>52</b>
Martian Memorandum	40



Panik auf der Brücke - der Puppenteer läßt sich nur als Hologramm sehen, stellt aber große Forderungen

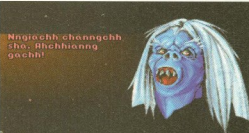
Hauptteil des Abenteuers, der auf der Ringwelt selbst spielt, müssen Quinn

mente ins Spiel. Die Tsunami-Programmierer stammen zum Teil aus der Adventure-Schmiede von Sierra; auf den ersten Blick

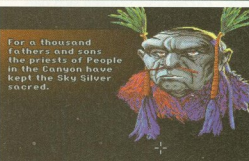
und sein Team fünf Stasis-Boxen finden, in denen technologische Geheimnisse der Ringwelt-Erbauer lagern. Jede dieser fünf Boxen ist in ein eigenes Mini-Adventure eingebunden; hat man dieses gelöst, geht es zur nächsten Box und einem weiteren Mini-Adventure weiter. (bs)



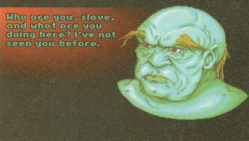
I am but a simple gatherer, among my people. You must speak with our leader.



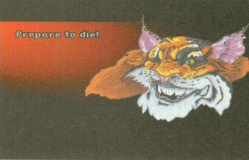
Ngqiechh-chenngqehh she. Bichhianng gachh!



For a thousand fathers and sons the priests of People in the Canyon have kept the Sky Silver sacred.



Who are you, slave, and what are you doing here? I've not seen you before.



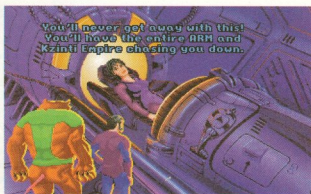
Prepare to die!

Alien-Kabinett: Auf der Ringwelt begegnen Sie einer Menge seltsamer Wesen

## STICHWORT: RINGWELT

Wie wird man mit der Überbevölkerung fertig, ohne das halbe Weltall zu kolonisieren? Man baut sich eine Ringwelt! Eine Ringwelt ist ein Ring, der in der Erdumlaufbahn um die Sonne gelegt wird. So ein Ring kann, obwohl er nur einige hundert Kilometer breit ist, mehrere Millionen Mal die Fläche der Erde haben, denn er

erschien, waren Sf-Fans und Astronomen gleichermaßen fasziniert. Physiker rechneten daraufhin die Stabilität und Geometrie einer solchen Kunstwelt aus und korrigierten Larry Niven in mehreren Punkten. Für die weiteren Auflagen beseitigte Niven die Fehler, so daß Sie jetzt theoretisch eine Ringwelt selber bauen könnten – vorausgesetzt Sie haben genug Bulldozer, die Ihnen im Vakuum mal eben mehrere Millionen Planeten planieren. Die Ringwelt-Romane sind übrigens in das Gedanken-Universum von Larry Niven, den »Known Space«, eingebettet. »Ringwelt Ingenieure



Mirinda ist zu Beginn nicht erfreut über den Diebstahl des Schiffs

zieht sich ganz schön in die Länge. Das ist Platz genug für Hunderte von unterschiedlichen Rassen und Kulturen, die den Hintergrund für die beiden Ringwelt-Romane von Larry Niven bilden. »Ringwelt« berichtet von der Entdeckung der

Ringwelt durch den Menschen Louis Wu. In »Die Ringwelt Ingenieure« kehrt Louis zur Ringwelt zurück, um deren Zerstörung zu verhindern. Als die erste Auflage des Ringwelt-Buches 1978



HEINRICH LENHARDT

Bei allem Respekt vor Pioniergeist, aber hier scheint mir Newcomer Tsunami etwas überstürzt ein halbbares Spiel veröffentlicht zu haben. Ich kann mir die Situation richtig vorstellen: Die neuen Büroräume sind bezogen, die ersten Gehälter überwiesen und die Banken wollen schleunigst ein bißchen Umsatz auf dem Konto des neuen Unternehmens sehen. Also kloppt man Ringworld schnellstens heraus; die Grafiken sind ja fertig und auf solche »Nebensächlichkeiten« wie gute Puzzles legen ja nur die paar hunderttausend Leute wert, die Lucasfilm-Adventures kaufen. Die etwas umständliche Bedienung konnte mich auch nicht so recht begeistern; vor allem beim Hantieren mit Gegenständen kann das ständige Menüaufrufen per rechtem Mausclick die Nerven strapazieren. In meiner Eigenschaft als Ringwelt-Absinzenzler kommen die Feinheiten der Handlungsverflechtungen bei mir nicht rüber. Von Anfang an wird man mit so vielen Namen und Vergangenheits-Blabla überschüttet, daß ein »Hä?«-Effekt droht. Fans der Niven-Bücher werden dem Programm wohl genug Spielwitz abringen können; mir ist Ringworld durch und durch zu mittelmäßig. Bei einer hübschen Sf-Parodie wie Space Quest V fühle ich mich besser aufgehoben.

re« verbindet viele Handlungsäden anderer Niven-Romane und ist somit an manchen Stellen nur für echte Niven-Fans verdaulich; der erste Band ist uns in jedem Fall eine dicke Leseempfehlung wert.



## RINGWORLD - Revenge of the Patriarch

- ☐ PC/XT
- ☐ EGA
- ☐ AdLib
- ☐ Tastatur

- ☐ 286er
- ☐ VGA
- ☐ Soundblaster
- ☐ Maus

- ☐ 386er
- ☐ Super VGA
- ☐ Roland
- ☐ Joystick

Spiele-Typ  
Hersteller  
Ca.-Preis  
Kopierschutz

Grafikadventure  
Tsunami Media  
DM 120,-  
erträgliches Handbuch-  
abfrage

RAM-Minimum: 640 KByte  
Festplattenplatz: ca. 9,5 MByte

Besonderheiten: Englisch: Ring-  
world-Taschenbuch liegt bei.

Wir empfehlen: 386er  
(16 MHz) mit Maus

Anleitung  
Spieltext  
Bedienung  
Anspruch  
Grafik  
Sound

Englisch; (viel)  
Englisch; (sehr viel)  
Befriedigend  
Für Einsteiger  
Befriedigend  
Gut





\* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00 Vorkasse plus DM 8,00, Ausland: Nur Vorkasse gegen Proschek + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroschek! Software ab DM 200,0 Bestellwert Versandkostenfrei

Bei Bestellungen bitte Kennwort "PC JOKER" erwähnen !!!

**BESTELLANNAHE: MONTAG - DONNERSTAG 9.00 bis 18.00, FREITAG 9.00 BIS 17.00**

# SPACE QUEST

Kaum hat sich Roger Wilco zur Raumfahrt-Führungskraft hochgearbeitet, bekommt er es mit einer Mutations-Plage der glibbrigsten Art zu tun. Der fünfte Teil der Space-Quest-Abenteuerspiel-Serie nimmt das gesamte Science-fiction-Genre aufs Korn und bietet Zwerchfell-Erschütterungen am laufenden Band.

**W**er soll Science-fiction eigentlich ernst nehmen? Zeitreisen, Hyperraum-Sprünge, eroberungswütige Außerirdische und allerlei High-Tech-Gimmicks laden eigentlich zum hemmungslosen Parodieren ein. Dieser Meinung war man auch bei der amerikanischen Softwarefirma Sierra, die in den 80er Jahren die »Space Quest«-Serie startete. Im Jahre 1993 irdischer Zeitrechnung geht das fröhliche Treiben um den Antihelden Roger Wilco in die fünfte Runde. Vom Eintipp-Adventure früherer Tage mutierte das Spielsystem zum komfortablen Anklick-Vergnügen mit reichlich Grafik- und Sound-Delikatessen. Apropos mutiert: Der jüngste Sproß trägt nicht umsonst den Untertitel »The next Mutation«.

Roger Wilco will nach seinen früheren Eskapaden diesmal richtig Karriere machen. Statt als Freiberufler durch die Galaxis zu düsen, liebäugelt er mit einem sicheren, krisenfesten Job als Raumschiff-Kommandant bei Starcon. Nur die besten Piloten bestehen die strengen

## ERSTE SCHRITTE

- Die Prüfung ist ein Gag. Es ist egal, welche Antworten angeklickt werden.
- Das Putz-Puzzle hat ein Zeitlimit. Benutzen Sie zunächst die Absperrungshütchen, damit niemand ausrutscht. Dann per Mauscursor solange über die grauen Stellen schieben, bis das Logo schön sauber ist.
- Nach der ersten Müllaufsammlung landet eine Lebensform an Bord. Bevor Sie Spike befreien, sollten Sie Cliffys Werkzeugkiste nach nützlichen Dingen durchsuchen.
- Um die Androidin zu besiegen, müssen Sie auf dem Planeten einen Stock und eine Bananen-ähnliche Frucht auf sammeln. Ersteren benutzt man im mit einem Felsen; letztere eignet sich vorzüglich als Stopfmaterial.

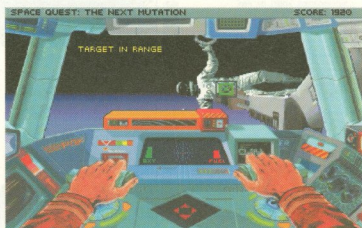
Spike gewinnt schließlich auch Cliffys Herz, indem er die Gitterstäbe wegzät



SPACE QUEST: THE NEXT MUTATION



Auf dieser unheimlichen Wüstenwelt macht Roger bald Bekanntschaft mit den Gen-Mutanten



Bei dieser kleinen Action-Sequenz muß man den über Bord gegangenen Ingenieur Cliffy retten

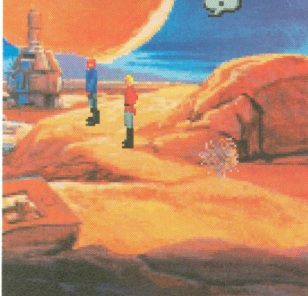
Abschlußprüfungen – ein kleines Problem für Roger, der seine Hausaufgaben nicht so recht gemacht hat. In seiner Eigenschaft als Klassenschlechtester wird er dafür bevorzugt zum Bodenschrubben im Raumschiffhangar eingesetzt. Aber dann sorgt ein folgenschwerer Zufall für eine überraschende Wende: Eine Maus verirrt sich in das Innere des Zensu-





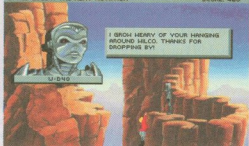
SCORE: 1465

THINK WE SHOULD  
THER?



SPACE QUEST: THE NEXT MUTATION

SCORE: 485



SPACE QUEST: THE NEXT MUTATION

SCORE: 480



Die Roboter-Killerin wird bestimmt nicht einen wehrlosen Menschen herunterschubsen... oder vielleicht doch? Roger macht eine schmerzhaft Erfahrung

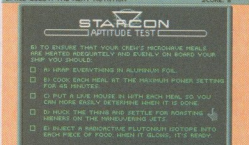
SPACE QUEST: THE NEXT MUTATION

SCORE: 6



SPACE QUEST: THE NEXT MUTATION

SCORE: 6



Musterschüler Wilco erscheint zum Unterricht bei der Starcon-Akademie... und das ist noch die harmloseste Frage bei der Prüfung



## HEINRICH LENHARDT

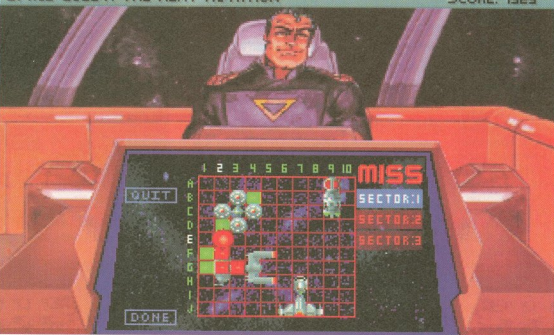
Ich könnte sie würgen, diese Schlunze bei Sierra. Da haben sie die Zutaten für ein Super-Adventure zusammen und bringen es doch noch fertig, durch Puzzle-Schlampereien das arme Space Quest V um seine 80er-Gesamtwertung zu bringen.

Es gibt kaum ein Abenteuerspiel, das mich anfangs so hochgradig motivierte. Die Zwischengrafiken im edlen Dynamix-Comicstil haben fast schon künstlerische Qualitäten.

Warum ist der Tester aber angesichts solcher Lobeshymnen so stinkig? Beim spielerischen Kern jedes Adventures, den Puzzles, ist Sierra leider nicht über das traditionelle Mittelmaß hinausgekommen. Entweder übersieht man winzig kleine Schalterchen, die im Gewimmel der Grafikdetails untergehen, oder muß zeitabhängige Sequenzen wie den Kampf gegen die Androïd in größtenteils durch Ausprobieren lösen. Bei aller Liebe fürs Abgedrehte, die Lösungswege für einige Stellen entziehen sich nahezu jeglicher irdischer Logik. Egal, ob Grafik, Story, Spielwitz, Bedienung oder Sound – in all diesen Kategorien schneidet Space Quest V bei mir mit »gut« oder »sehr gut« ab. Nur die Lösungswege für einige Probleme sind ziemlich Müll. In puncto Puzzles bieten die Adventures von

SPACE QUEST: THE NEXT MUTATION

SCORE: 1325



Battle Cruiser ist eine Art »Raumschiffe versenken« mit drei Spielfeldern

Lucasfilm immer noch die beste Qualität.

Trotz alledem: Wer sich mit Science-fiction auskennt, Sinn für Humor hat und mit den englischen Texten klar kommt, sollte trotzdem zugreifen. Das Gag-Potential von Space Quest V ist so gewaltig, daß man mit viel Nächstenliebe über das spielerische Geschluder hinwegsehen kann. Man will einfach ständig weiterkommen, um weitere Ecken und Enden der fulminanten Geschichte zu erleben. Kein perfektes, aber ein wirklich gutes Adventure.

rencomputers »Grademaster 2000« und löst dabei einen Kurzschluß aus. Der Durchknall beschert der Benotungs-Software einen herzhaften Bug: Die Noten aller Raumkassetten werden umgekehrt! Aus Strebern werden Nietten und aus Roger Wilco der Klassenbeste, der flugs das Kommando über sein eigenes Schiff erhält.

Als Berufsneuling wird man nicht gleich mit der Rettung des Universums betraut. Vielmehr ist es die Aufgabe des Mülltransport-Raumschiffs Eureka, gesetzeswidrig in Umlaufbahnen treibende Säcke mit Unrat einzusammeln. Keine sehr spannende, aber ehrenvolle Aufgabe. Die eigenwillige Crew trägt ihren Teil zum Unterhaltungswert bei. Zwei Außerirdische führen Kommandos zur Navigation und Kommuni-

kation aus. Im Dunstkreis der Triebwerke raunt außerdem Mechaniker-Genie Cliffy herum, der es dank Improvisationstalent und reichlich ruppigem Charme sogar mit seinem eingeheirateten Vetter Scotty vom Raumschiff Enterprise aufnehmen kann.

Wenn Sie den bisherigen Handlungsverlauf schon für verrückt halten, dann sei Ihnen versichert, daß er nur eine kleine Overtüre für die zahlreichen Albernheiten dieses Weltraum-Vergnügens ist. Roger Wilco entsorgt natürlich nicht für den Rest des Spiels kosmische Komposthaufen; zum einen

kommt er einer Mutationsseuche universellen Ausmaßes auf die Spur, zum anderen ist ihm eine Killer-Androidin auf den Fersen. Roger besiegt die seelenlose Gegnerin quasi zum Aufwärmen, denn zurück auf der Starcon-Raumstation angekommen, geht die Geschichte erst richtig los. Um Sonnensysteme-übergreifend Leben zu retten und Genlabor-Schurken zu bezwingen, schreckt er vor keiner Gefahr zurück, läßt sich auch mal in eine Fliege verwandeln und trotz jedem Monster – auch wenn es sich dabei um einen ausgehungerten Pac-Man handelt...

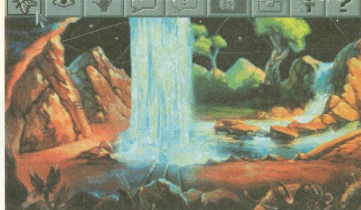
Sierra vertraut bei seinem jüngsten Spiel auf das bewährte Anklick-System. Durch Betätigung des rechten Mausknopfs wechseln Sie das Aussehen des Mauszeigers; mit links wird dann die Aktion auf den Gegenstand angewandt, auf den Sie damit in der Grafik deuten. Klickt man beispielsweise mit dem »Gehen«-Symbol eine bestimmte Stelle an, so marschieren Roger zu diesem Punkt. Durch den Einsatz der restlichen Icons spricht man andere Personen an, untersucht Gegenstände oder benutzt sie. Viele feine Sachen lassen sich natürlich einsammeln und im Inventar horten. Nehmen Sie alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist; Sie können es später bestimmt gebrauchen. Das Sprechblasen-Symbol mit dem Ausrufezeichen nutzt Roger, um seinen Besatzungsmitgliedern Befehle zu geben. Es erscheint dann ein Menü mit diversen Raumschiff-Manövern, die durch Anklicken ausgeführt werden. Auf diese Weise sendet man Funksprüche an Raumschiffe, beamt sich auf Planeten, tippt

neue Kurs-Koordinaten ein oder aktiviert den Müllaufsammler-Mechanismus.

Neben dem Adventure-typischen Puzzellösen lockern kleine Zwischensequenzen das spielerische Geschehen auf. So muß Roger in der Akademie einen Multiple-Choice-Test mit zehn haarsträubenden Fragen absolvieren (garantiert komi-

## BORIS SCHNEIDER

Diese Programmierer sind einfach gnadenlos. Alles, was im Science-fiction-Bereich auf Leinwand und Bildschirm flimmerte, wird hier durch den Kakao gezo-gen. Für Fans von SF-Filmen ist der Unterhaltungswert deswegen einfach enorm. Wer nicht auf Roboter und Raumschiffe steht, kriegt natürlich die vielen Anspielungen nicht mit, aber der ist eh kein potentieller Space-Quest-Käufer. Bei so viel Witzen am laufenden Band fällt es einem fast schwer, sich über die Sierra-typischen Eigenheiten aufzuregen. Der Cursor ändert sich immer noch nicht, wenn er über einem interessanten Gegenstand schwebt, die Puzzles sind entweder kinderleicht oder nur durch Raten zu lösen und gute Spieler sehen schon nach einem Wochenende das wohlverdiente Ende. Immerhin haben die Entwickler ein wenig bei der Konkurrenz gelinst: die neuen Dialog-Menüs bringen zwar auch nicht die Puzzle-Offenbarung, zeigen aber, daß die Programmierer durchaus neue Wege zu gehen bereit sind. Anders als bei »King's Quest V«, das mangels Witz und Spannung von seinen kärglichen Puzzles leben mußte, ist Space Quest V ein Feuerwerk an intergalaktischen Gags, die von jedem müden Puzzle-Versuch erfolgreich ablenken. Eigentlich hätte man sich hier jedes Rätsel schenken und gleich einen Computerfilm draus machen sollen; auch der hätte noch gute Noten gekriegt.



Zwischenzeitlich in eine Fliege verwandelt, erkundet unser Held surrend diese Welt



Per Mausclick lassen Sie Ihren Navigator eines dieser Manöver ausführen



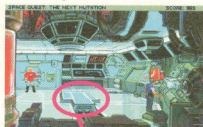
Liebe auf den ersten Blick: Roger und sein »Haustier« Spike



Roger läßt sein Herzblatt mit dem schönen Namen Beatrice Wankmeister nicht hängen



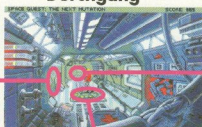
## Labor/Wissenschaft



Auf andere Planeten beamen

AN BORD  
DER  
EUREKA

## Durchgang



Hangar/Schleuse

## Brücke



Navigation+Kommunikation

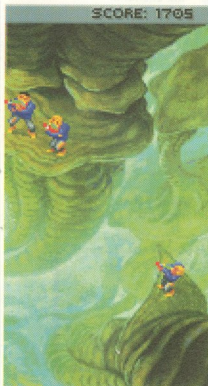
scher als jede iridische Führerscheinprüfung). Etwas Geschick ist gefragt, wenn Sie mit einem Raumpfleger-Gleiter unter Zeitdruck den Boden blitzblank fegen müssen; der Putzomat rollt dabei zu der Stelle, die Sie mit der Maus anklicken. Als »Spiel im Spiel« wird »Battle Cruiser« geboten; eine Art Schiffe-versenken mit Raumkreuzern.

Bei Optik und Styling haben die Programmierer viel Wert auf Abwechslung gelegt. Im eigentlichen Spiel bekommt man das Geschehen in bester Grafikadventure-Tradition von der Seite gezeigt. Einzelne Zwischenszenen, bei denen Sie nicht in die Handlung eingreifen können, werden hingegen im hervorragenden Comic-Stil eingefangen. Gags am Rande (auf diversen Computerbildschirmen laufen ganz unauffällig

Spiele-Oldies wie »Missile Command« oder »Pong«) dürfen da nicht fehlen. Selbst dem Sound merkt man die Liebe zum Detail an; neben der soliden Musik (inklusive Parodien auf die Hauptthemen von »Raumschiff Enterprise« und »2001«) bestechen die digitalisierten Effekte.

Zum Test lag uns nur die US-Version des Programms vor; die deutsche Übersetzung dürfte mit einigen Wochen Verspätung folgen. Angesichts der zahlreichen Insider-Gags darf man hier besonders gespannt sein, ob der Humor bei der Eindeutschung voll erhalten bleibt. (hl)

SCORE: 1705



## IM WETTBEWERB

In punkto Gag-Dichte kann Space Quest V unserer Adventure-Referenz Monkey Island II das Wasser reichen, aber bei Puzzles, Komplexität und Gesamtspielspaß geht dem jüngsten Sierra-Epos etwas die Puste aus. Im direkten Vergleich zu zwei anderen Weltraum-Abenteuern schlägt es sich wacker: Vorgänger Space Quest IV und Rex Nebular von Microprose haben ähnliche Puzzle-Schwächen. Durch tolle Technik und gute Gags kann Space Quest V diese direkten Konkurrenten knapp schlagen. Wenn Sie primär Wert auf witzige Science-fiction-Stories legen und statt eines Adventures mal ein Action-Strategiespiel ausprobieren wollen, dann sollten Sie Accolades Star Control II als Alternative auf Ihrem Einkaufszettel vormerken.

Monkey Island II	93
SPACE QUEST V	77
Star Control	74
Rex Nebular	74
Space Quest IV	68



## SPACE QUEST V: THE NEXT MUTATION

<input type="checkbox"/> PC/XT	<input type="checkbox"/> 286er	<input type="checkbox"/> 386er
<input type="checkbox"/> EGA	<input type="checkbox"/> VGA	<input type="checkbox"/> Super VGA
<input type="checkbox"/> AdLib	<input type="checkbox"/> Soundblaster	<input type="checkbox"/> Roland
<input type="checkbox"/> Tastatur	<input type="checkbox"/> Maus	<input type="checkbox"/> Joystick

**Spiel-Typ** Adventure  
**Hersteller** Sierra  
**Ca.-Preis** DM 130,-  
**Kopierschutz** Nervige Handbuchabfrage

**Anleitung** Englisch; gut  
**Spieltext** Englisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung)

**Bedienung** Gut  
**Anspruch** Für Einsteiger und Fortgeschrittene

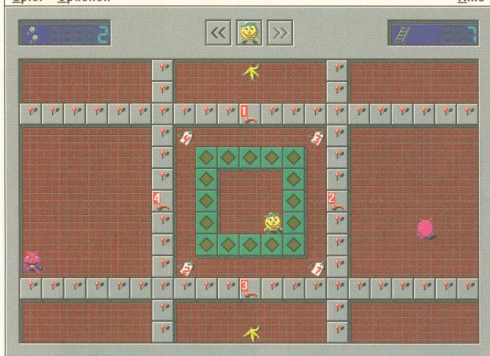
**Grafik** Sehr gut  
**Sound** Sehr gut

**RAM-Minimum:** 640 KByte  
**Festplattenplatz:** ca. 7,5 MByte

**Besonderheiten:** Viele Insider-Gags nehmen SF-Filme und Computerspiele-Klassiker auf die Schippe.

**Wir empfehlen:** 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.





Berühren Sie die richtigen Schloßfelder, um die Durchgänge zu den Bananen zu öffnen

müssen Sie einiges an Überlegung und Geschick beweisen. In den Levels wimmelt es nur so von Kisten, die Berti verschieben kann, indem er sie vor sich her wuchtet. Einmal in eine Ecke gestemmt lassen sich die Hindernisse aber nicht mehr bewegen; schönes ziehen ist im Bewegungsrepertoire des Helden nicht vorgesehen. Planen Sie also Ihre Schubserien sorgfältig, um nicht in einer Sackgasse zu landen. Das andere Übel sind Monster, die gleich in zwei Varianten die Levels unsicher machen. Die grünen Müllmonster lassen sich prima

ein sperren, weil sie keine Kisten verschieben können; deren schlauere lilafarbenen Vettern beherrschen diese Kunst aber in vollendeter Weise.

Türen versperren Ihnen oft den Weg und lassen sich nur durch das Beschießen der dazugehörigen Schlüsselfelder öffnen. Sie können nach jedem geschafften Level den Spielstand zwischenspeichern, um beim nächsten Programmstart die bereits absolvierten Stufen überspringen zu können. Eine High-Score-Liste notiert die besten Leistungen. Sind zwei Spieler gleich weit gekommen, wird derjenige bevorzugt

aufgelistet, der für die Lösung weniger Schritte benötigte. (hl)



Monster kennen kein Pardon. Tröstlich: Berti ist mit unendlich vielen Bildschirmleben gesegnet

# BANANIA

**Die gelbe Gefahr hält ein Hochhaus in Atem: Nur der beherzte Berti kann uns von der Bananenschalen-Plage erlösen.**

**A**usgerechnet Bananen! Ein wildgewordener Affe hat bei seinem Spaziergang in einem Hochhaus hunderte von Bananenschalen über 51 Stockwerke verteilt. Müllmann Berti tritt an, um den Abfall einzusammeln. Hinter dieser fruchtigen Geschichte steckt ein altbackenes

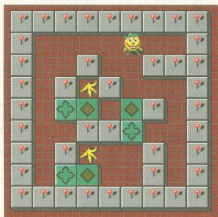
Spielprinzip: Das Windows-Programm »Banania« bietet einige verblüffende Parallelen zum Tüftelklassiker »Sokoban«, der schon in den 80er Jahren unter DOS für gefürchte Stirnen sorgte. Sie bewegen den ewig grinsenden Bananensammler Berti mit den Cursortasten über den Bildschirm. Der Aufstieg in die nächste Stufe wird erst gewährt, wenn alle Schalen eingesackt wurden. Dabei

## HEINRICH LENHARDT



Kein kesses Fröchtchen, eher Fallobst auf dem Desktop: Banania ist weder ein Verbrechen an der Menschheit, noch der große Durchbruch in Sachen Windows-Spiele. Die Grundidee ist gar nicht mal ohne; hier wurde halt bei einem bewährten Puzzle-Vorbild lediglich geschickt abgekupfert. Die mitunter arg penetrant umherwuselnden Monster bringen eine etwas störende Action-Komponente ins Programm, die puristische Puzzler irritieren wird.

Gegen die hier erbrachten »Leistungen« bei Grafik und Sound sieht so manches Shareware-Spiel geradezu grandios aus. Wenigstens ist Banania mit rund 40 Mark ein relativ preiswertes Vergnügen; Anleitung sowie die Hilfstexte auf dem Bildschirm machen auch Einsteigern das Leben leicht. Eine Windows-Spielerei nicht ohne Unterhaltungswert, aber von der Klasse und Originalität eines wahren Denkspiel-Giganten staudenweit entfernt.



Wer allzu forsich die Kisten verschiebt, landet leicht in einer Sackgasse



## BANANIA

- ☐ PC/XT
- ☐ EGA
- ☐ AdLib
- ☐ Tastatur

- ☐ 286er
- ☐ VGA
- ☐ Soundblaster
- ☐ Maus

- ☐ 386er
- ☐ Super VGA
- ☐ Roland
- ☐ Joystick

Spiel-Typ: Denkspiel  
Data Becker  
Ca.-Preis: DM 40,-  
Kopierschutz: -  
Anleitung: Deutsch; gut  
Spieltext: Deutsch; gut  
Bedienung: Befriedigend  
Anspruch: Für Einsteiger und Fortgeschrittene

Grafik: Mangelhaft  
Sound: Mangelhaft

RAM-Minimum: 2 MByte  
Festplattenplatz: ca. 0,7 MByte  
Besonderheiten: Windows 3.0 oder höher erforderlich. Sound-Unterstützung erst ab Windows 3.1.  
Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.





Bietet für jeden etwas:

## Happy Windows Collection

Jedes Programm  
nur **49,80**

Mehr Spaß  
in den freien Stunden und  
kostbare Zeit sparen – mit der Happy  
Windows Collection verbinden Sie das  
Angenehme mit dem Nützlichen. Wählen  
Sie jetzt Ihre Happy Windows-Favoriten:

### Dinschau – Bild für Bild ein Erlebnis!

Wenn Sie Ihren Geschäftsbericht mit treffenden Grafiken untermauern wollen oder die Atmosphäre des letzten Urlaubs in Ihr Wohnzimmer zaubern möchten, leistet Ihnen die "Dinschau" wertvolle Dienste. Selbst unterschiedliche Bildformate – ob BMP, TGA oder TIFF – lassen sich unter Kategorien ordnen und sind sofort abrufbar.

### Haben Sie Ihre Grafik-Dateien im Griff?

Ob WMF, PCS, GIF oder BMP – mit dem "Mega Album 1" lassen sich Grafiken unterschiedlichster Formate in separaten Alben übersichtlich ordnen. Über komfortable Suchfunktionen rufen Sie dann das gewünschte Motiv blitzschnell ab. Ein absolutes Muß für jeden Grafik-Fan!

### Bringen Sie mehr Leben auf den Bildschirm! Ihr Monitor dankt es Ihnen!

Sie machen PC-Pause und die Bildröhre leidet. Schluß damit! Der Bildschirm-Schoner "Dark Fader" läßt mit 29 lustigen Film-Ideen erst gar keine Langeweile aufkommen: Sie selbst führen Regie und können einzelne Sequenzen zu ganzen Serien zusammenschalten.

### Wissen ist Macht: Mehr Übersicht per Tastendruck!

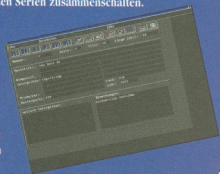
"Wo finde ich was?" Je mehr Informationen Sie besitzen, desto schwerer behalten Sie den Überblick. Das läßt sich ändern! Mit der "Literatur-Verwaltung" können Sie Ihre gesamte Bibliothek nach ganz individuellen Kriterien katalogisieren. Zu Ihrem Vorteil: Ohne Umwege sind wichtige Daten auffind- und per Tastendruck blitzschnell abrufbar.

### Biorhythmus – reisen Sie in Ihr Inneres!

Sie wollen Ihr Leben noch erfolgreicher planen? Per Tastendruck erfahren Sie, wann Sie Ihre Kräfte am besten einsetzen sollten. Neu: "Biorhythmus" gibt es auch als Partner-Version für die Lebensplanung zu zweit!

### Musik-Archiv – Kennen Sie Ihren Plattenschatz aus dem eff-eff?

Die Party-Stimmung steigt. Wo ist der nächste Top-Hit? Mit dem Musik-Archiv ordnen Sie jetzt Ihren gesamten Platten- und CD-Bestand, legen nach eigenen Suchbegriffen ab und entwickeln ganz nebenbei Ihr ganz persönliches Musik-Lexikon. Wann bestellen Sie Ihre Software nach Noten?



### Icon-Designer: Verschönern Sie Ihre Windows-Oberfläche!

Ganz einfach: Mit der Maus fangen Sie ein Motiv von der Oberfläche ein und bearbeiten es im Icon-Designer nach. Eine ebenso simple wie originelle Art, Windows und die Icons zu verschönern.

### Im Tal der Könige – endloser Spiel-Spaß für die ganze Familie.

Jetzt gibt es vier neue Windows-Spiele für die ganze Familie: "Bobby im Tal der Könige", "Bobby im Fantasia-Land", "Twitt" und "Mini-Scrabble". Ganz gleich, ob Sie einfach Spaß haben wollen, Ihr Geschick testen oder Ihre Intelligenz herausfordern – hier ist für jeden etwas dabei.

### Der „Adressen-Manager“ bringt Ihren Geldbeutel zum Lachen!

Adressen fix per Knopfdruck sortieren, in den Arbeitstext einkopieren, Datenexport für Serienbriefe, schneller Etikettendruck... Hört sich das nicht alles nach einer teuren Adreßverwaltung an? Irrtum! Wenn Sie viel Geld sparen wollen, legen Sie mit dem "Adreß-Manager" goldrichtig!

Haben Sie Ihren Happy-Windows-Favoriten gefunden? Einfach die Bestellkarte "PC-Software" in diesem Heft oder den nebenstehenden Coupon ausfüllen und gleich absenden oder faxen. Sie wollen sofort loslegen? Dann nutzen Sie einfach den **Eilbestell-Service:**  
**Tel. (0 56 51) 809-414**  
**Fax: (0 56 51) 809-430**

Natürlich erhalten Sie die Happy Windows Collection auch im guten Fachhandel!

PLZ/Ort/Zustellpostamt

DMV-Verlag • Postfach 250 • W-3440 Eschwege  
Tel. (056 51) 809-414 • Fax (056 51) 809-430

Ja, ich bestelle

Exp.

Titel

zum Preis von DM 49,80\*

\*zusätzlich Porto und

Verpackung/ Inland 4,- DM,

Ausland 6,- DM, unabhängig

von der bestellten Stückzahl

☐ per Verrechnungsscheck

☐ per Rechnung

Name

Straße





# B U Z Z ALDRIN'S RACE INTO SPACE

sojetische Seite übernehmen. Das Spiel beginnt mit den ersten unbemannten Raketenversuchen im Jahre 1956. Gewon-

**Ihr PC ist nicht hinterm Mond: Mit diesem gehaltvollen Strategiespiel simuliert er die Raumfahrtprogramme von Amerikanern und Sowjets aus den 50er und 60er Jahren. Astronauten-Veteran Buzz Aldrin unterstützt Interplay bei der Entwicklung dieses Titels.**

nen hat diejenige Nation, welche als erste Astronauten auf dem Mond absetzt und diese gesund und munter wieder zur Erde zurückholt.

Das Anfangsmenü bietet eine ansehnliche Anzahl an grundsätzlichen Spielparametern, die sich ändern lassen. So können Sie neben der Nation, die Sie steuern, auch den Gegner (wahlweise Computer oder zweiter Spieler) wählen. Für jede der beiden Parteien läßt sich der Schwierigkeitsgrad in drei Stufen einstellen. Außerdem gibt es zwei Modelle für den Spielablauf: Bei »Custom« haben beide Nationen identische Ausgangspositionen und technische Daten bei der Weltraum-Hardware. »Historical« orientiert sich mehr an der Realität; die sowjetischen Vehikel sind hier im Durchschnitt billiger, aber weniger zuverlässig als die amerikanischen.

**D**ie USA in den 50er Jahren. Der kalte Krieg mit den UdSSR fröstelt auf Hochtönen vor sich hin; die Amerikaner sind davon überzeugt, aufgrund ihrer überlegenen Technologie nicht von der verfeindeten Weltmacht bedroht zu werden. Doch im Oktober 1957 kommt es zum »Sputnik-Schock«: Völlig überraschend gelingt es den Sowjets, als erste Nation einen künstlichen Satelliten in die Erdumlaufbahn zu schießen. Im Pentagon regiert Entsetzen; die amerikanische Führung pumpt primär aus Angst vor einem technologischen Vorsprung der Militärmacht UdSSR Milliarden von Dollar in ein Weltraumprogramm.

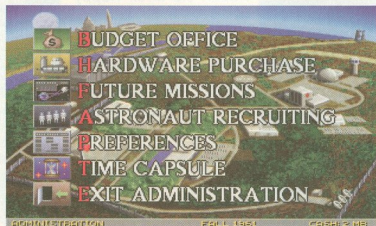
Die Geschichte lehrt uns, daß die Amerikaner das Wettrennen zum Mond gewonnen haben. Am 20. Juli 1969 landete die Apollo XI mit den Astronauten Buzz Aldrin, Neil Armstrong, und Mike Collins auf dem Mond. Was wäre aber gewesen, wenn die Amerikaner weniger Geld für die Weltraumforschung bekommen hätten? Wären die Russen zuerst auf dem Mond gelandet, wenn sie sich auf das Risiko eingelassen hätten, bei den Sicherheitsvorkehrungen mehr Kompromisse einzugehen? Solche »Was wäre wenn«-Modelle lassen sich jetzt am PC ausprobieren. Interplays lange erwartete NASA-Simulation »Buzz Aldrin's Race into Space« ist ein höchst detailliertes Strategiespiel, bei dem Sie wahlweise die amerikanische oder die

Die Astronautenauswahl ist eine Wissenschaft für sich und bietet sogar einen Hauch von Rollenspiel. Jeder Bewerber hat bestimmte Talente in fünf Kategorien wie z.B. »Ausdauer« oder »Andocken«. Nach Absolvierung eines Grundtrainings lassen Sie die Kandidaten weiterhin die Schulbank drücken, um einzelne Talente zu verbessern, oder ordnen sie einem Raumfahrtpro-

gramm zu. Aber gemacht: Auch wenn die Rakete schon geliefert wurde, benötigt die Mannschaft ein Jährchen Vorbereitungszeit, bis sie startbereit ist. Die richtige Mischung bei der Crew-Zusammensetzung kann über Erfolg oder Mißerfolg einer Mission entscheiden - schon einmal etwas von »menschlichem Versagen« gehört? Es kann auch vorkommen, daß einzelne Astronauten während der Ausbildung wegen mangelnder Eignung vorzeitig ausscheiden. Über solche Meldungen werden Sie in der »Nachrichtensendung« zu Beginn jedes neuen Spielhalbjahres informiert. In dieser von Sprachausgabe begleiteten Sequenz erfahren Sie auch zufällige Ereignisse, die Ihre



Vor jedem neuen Spielhalbjahr erfahren Sie wichtige Nachrichten



Im Administrations-Menü kaufen Sie Raketen ein und überwachen Ihr Budget





## BORIS SCHNEIDER

Während bei anderen Handelsspielen ein pralles Bankkonto das einzige Erfolgserlebnis ist, haben die Race-Programmierer mit Belohnungen für gutes Spielen nicht gespart. Nicht zuletzt, weil man noch ein paar neue Video-Sequenzen sehen will, läßt man die Maus nicht so schnell los. Als weiterer Anreiz sorgt ein ordentlicher Zwei-Spieler-Modus (noffals auch per Post durch das Hin- und Herschicken gespeicherter Spielstände) für den hohen Spaß-pro-Mark-Quotienten. Da sehen andere Programme, bei denen man Ware A von B nach C schafft, wirklich alt dagegen aus.

In ein oder zwei Bereichen haben es die Programmierer mit der Detailtreue vielleicht ein wenig übertrieben. Die vielen Arbeitsschritte bis zum Raketenstart hätten etwas reduziert werden können, ohne die Komplexität des Programms wesentlich zu beschneiden. Völlig gegensätzlich gibt es aber Zufallsereignisse, die die schönste Planung durcheinander bringen können (»Saboteure vermindern Sicherheit des Starts um 10 Prozent«).

Bei all der schönen Präsentation tut es wirklich weh, daß das Spiel nur bis zum bemannten Mondflug reicht. Den nächsten Schritt, die kommerzielle Nutzung des Weltraums beispielsweise durch bezahlte Shuttle-Flüge, Fernmelde-Satelliten und zukünftigen Tourismus, bringen die Programmierer hoffentlich bald in einer Fortsetzung unter.

ein echtes Erfolgserlebnis – schließlich befinden wir uns im Jahre 1956. Für jede Mission müssen Bauteile eingesetzt und Rampen gebucht werden. Außerdem läßt sich durch den Einsatz von Zeit und Geld das Sicherheitsrisiko für jede einzelne Mission immer weiter mindern. Bedenken Sie aber, daß Ihnen klamme Finanzen und die rührige Gegenseite im Nacken sitzen – wer als zweiter auf dem Mond landet, nach dem kräht kein Hahn mehr.

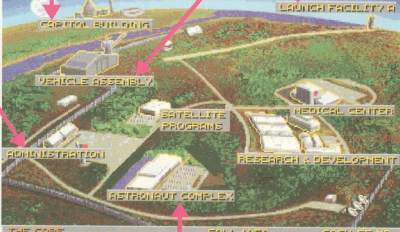
Als Chef der Weltraumbehörde müssen Sie

Hat mich der Präsident noch lieb?

Montage von Raketen und Kapseln

Eine von bis zu drei Abschußrampen

Kauf von Einzelteilen und Wahl der nächsten Missionen



Astronauten-Erholung nach einer Mission

Sicherheit für einzelne Bauteile verbessern

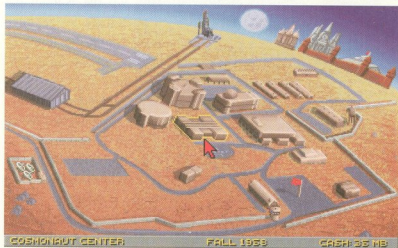
Astronauten trainieren oder für Missionen abstellen

Großer (Weltraum-)Bahnhof: Im Spielverlauf kommen noch mehr Gebäude hinzu

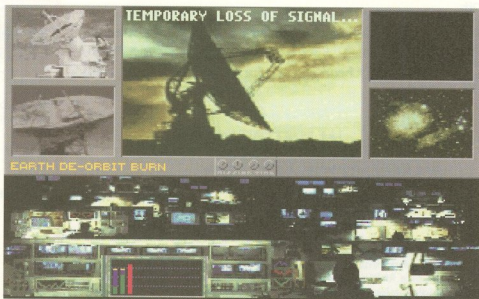
Raumfahrtprojekte mehr oder weniger günstig beeinflussen.

Die einzelnen Stationen des Weltraumbahnhofs besuchen Sie, indem Sie das entsprechende Gebäude auf einer Landkarte anklicken. Zu Beginn wirkt das Gelände noch sehr luftig, doch im Spielverlauf wird munter expandiert; durch technologische Fortschritte entstehen neue Gebäude und Abschußrampen. Bei der Planung des Raketenprogramms können Sie natürlich nichts überstürzen; auf gleich einen Haufen Leute auf den Mond zu ballern, fehlt es an technischen Know-how. Am Anfang ist schon der geglückte Start einer unbemannten Rakete

immer auf den Kontostand achten. Am Anfang ist man mit reichlich Barem ausgestattet, doch Sie können Ihr Raumfahrt-Programm nur vorantreiben, wenn stete Geldspritzen von der Regierung erfolgen. Wenn Ihre drei ersten Raketenstarts wegen dilettantischer Fehler als bodennahe Knallkörper enden, zückt der Präsident bzw. der Zentralsekretär



Das Gelände auf sowjetischer Seite sieht anders aus, hat aber die gleichen Gebäudetypen wie das amerikanische Pendant

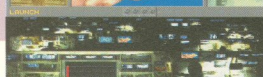


Wo ist mein Astronaut geblieben? Vielleicht hätten wir bei der Trägererrate doch nicht sparen sollen...



Das Politbüro erwartet von Ihnen Erfolgsmeldungen, sonst geht's ab nach Sibirien

das Scheckbuch nur noch unwillig oder setzt Sie gar vor die Tür. Damit auch langfristig die Lust an lunaren Abenteuern erhalten bleibt, verwaltet das Programm eine Unmenge an



Take Off: Der Missionsablauf wird mit digitalisierten Bildsequenzen präsentiert



## IM WETTBEWERB

Eine betont ernsthaftes Raumfahrt-Strategiespiel – wo gibt es schon sowas? Mit seinem Spielkonzept ist *Race into Space* ziemlich einmalig. Ein anderer aktueller Beitrag zum Thema »Weltraumeroberung« ist *Spaceward Ho*, das freilich mit seiner betont unrealistischen Galaxis-Eroberung spielerisch in eine andere Richtung geht. Bleibt noch der Vergleich mit den Strategiespielen *Castles II* und *Civilization*, die von der Thematik her aber in anderen Sphären schweben. Wer's NASA-genau haben will, kommt um Buzz Aldrin nicht herum.

Civilization	91
<b>BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE</b>	<b>77</b>
Castles II	72
Spaceward Ho	74

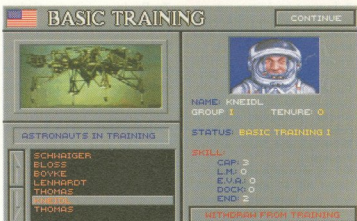


## HEINRICH LENHARDT

Für romantische Verklärtheiten wie den Mann im Mond ist bei der NASA kein Platz. Buzz Aldrin präsentiert eine betont realistische Strategiespiel, dessen Komplexität so manchen Moment der Verzweiflung beschert. Auch wenn es anfangs so aussieht, als bräuchte man zur Bewältigung all der Astronauten-Details und Planungsprozeduren einen Studienabschluss, steckt hinter den Zahlenbergen ein faszinierendes Spielprinzip.

Mit gemeinen Handelssimulationen, deren Komplexität sich auf den Handel mit dreieinhalb Gütern beschränkt, kann man mich wenig begeistern. Das Zahlenjünglied bei Buzz Aldrin ist nicht nur wegen des originellen Raumfahrt-Szenarios ein wesentlich größeres Vergnügen; die Verflechtungen zwischen den Prestigepunkten und Geldnachschub sind raffiniert konstruiert. Bei all den sorgfältig berechneten Faktoren stört es lediglich, daß letztendlich doch ein wenig Glück mit im Spiel ist: Ein sorgfältig geplanter Start mit guten Sicherheitswerten kann auch zum Flakso werden, während Risikomanöver mit viel Fortune gelingen können.

Erfolgerlebnisse müssen hart erarbeitet werden. Auch auf dem »einfachsten« Schwierigkeitsgrad hat man's schwer und die Fülle an Details, die beachtet werden muß, ist fast schon erdrückend. Mit zahlreichen englischen Erklärungstexten hilft das Programm meistens weiter, wenn man eine Sackgasse ansteuert. Einstiege werden trotzdem vergrätzt; ein vereinfachtes Anfänger-Szenario oder ein interaktives Tutorial hätten dem Programm sehr gut getan. Lassen Sie sich von den hübsch aufgemachten Menüs und den Digi-Bildern nicht täuschen, mit denen die Missionen illustriert werden. *Race into Space* ist ein wenig schwer verständlich und hätte hier und da mehr Spielwitz vertragen können. Wenn Sie aber das Thema der Weltraumforschung fasziniert, wird Ihnen dieses sehr originelle, anspruchsvolle Programm einige spannende Wochenenden voller Budgetjünglied und Raketen-Optimieren beschern. Lohn der Mühen: Kehren die eigenen Astronauten gesund und munter vom ersten bemannten Flug zurück, ist der Befriedigungsfaktor wohligh hoch.



Jeder einzelne Astronaut läßt sich gezielt ausbilden



## BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE

- ☐ PC/XT
- ☐ EGA
- ☐ Adlib
- ☐ Tastatur

- ☐ 286er
- ☐ VGA
- ☐ Soundblaster
- ☐ Maus

- ☐ 386er
- ☐ Super VGA
- ☐ Roland
- ☐ Joystick

Spieler-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Interplay
Ca.-Preis	DM 130,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; viel und anspruchsvoll
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte  
Festplattenplatz: ca. 16 MByte

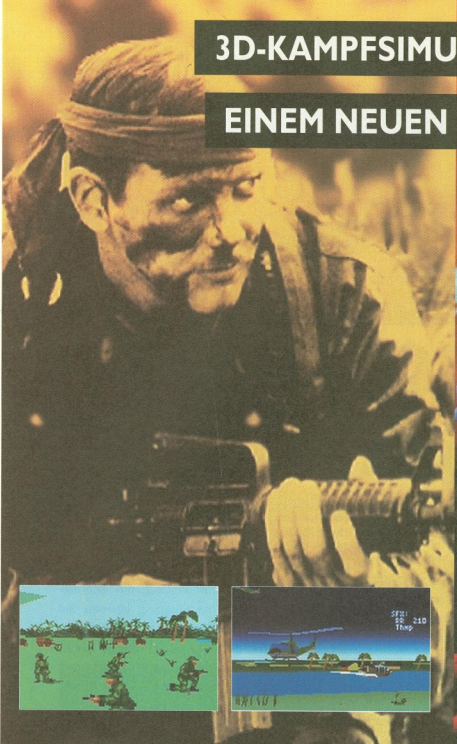
Besonderheiten: Englisches Buch über die Raumfahrt liegt der Packung bei.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.





# 3D-KAMPFSIMULATIONEN AUS EINEM NEUEN BLICKWINKEL



"SEAL Team"™ und "XenoBots"™ sind zwei völlig neue dreidimensionale Simulationen mit virtuellen Welten und jeder Menge Action, die durch die Sicht aus Ihrer eigenen Perspektive so realistisch sind, daß Sie glauben, selbst am Geschehen teilzunehmen.

"SEAL Team" verwendet die nervenzerreibende Flugsimulations-Technik, die es Ihnen ermöglicht, in der Rolle des Befehlshabers der Elite-Infanterie Vietnam noch einmal zu erleben.

Wählen Sie aus 35 Waffen die jeweils richtige aus, und planen Sie Ihre Angriffe zur rechten Zeit.

Ebenso eindrucksvoll ist "XenoBots"

von NovaLogic, mit seinen einmaligen Ray-Tracing-Grafiken.

Steigen Sie in das Cockpit eines verlassenen, spärlich ausgestatteten Xenobots. Versuchen Sie, sich an die Außerirdischen heranzupirschen und sie zu zerstören.

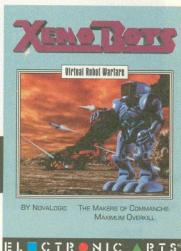
Beteiligen Sie sich an strategischen Roboterkämpfen in einer verdorrten, atomaren Landschaft, indem Sie all Ihre Kraft einsetzen und Kommunikationsnetzwerke schaffen.

Alles in allem eine Simulation, die so viel virtuelle Realität aufweist, daß Sie alles um sich herum vergessen.

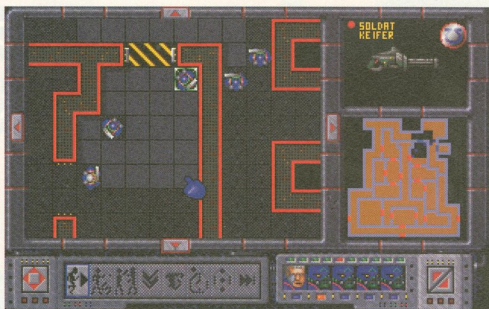
Seal Team™ und XenoBots™ sind Warenzeichen von Electronic Arts.  
XenoBots ©1993 NovaLogic.

## ELECTRONIC ARTS™

Deutsche Vertretung: Selling Points GmbH, Alliance Division,  
Verl. str. 1, 4830 Gütersloh.

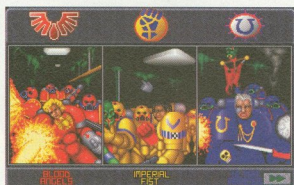


Wie weit darf ich gehen? Alle unerschöpfbaren Felder werden automatisch abgedunkelt.



# SPACE CRUSADE

Wenn Programmieren nichts neues mehr einfällt, kaufen Sie sich eine Brettspiel-Lizenz. Gremlins Weltraum-Kreuzzug kommt aus der Würfel- und Zinnfiguren-Ecke.



Harte Männer braucht das All: Aus diesen drei Teams dürfen Sie wählen

Bei Space Crusade steuern Sie ein Team aus fünf waffenbepackten Soldaten durch ein alienbesetztes Raumschiff. Pro Spielzug können Sie jedem der Soldaten eine Reihe von Befehlen geben: Gehe dorthin, feuer deine Waffe ab, unter-



Das Spiel-geschehen sehen Sie aus einer übersichtlichen Vogelperspektive

ten brachte das Brettspiel »Space Quest« (nicht verwandt oder verschwägert mit Roger Wilcos Abenteuern bei Sierra) in die Kinderzimmer. Der englische Softwarehersteller Gremlin Graphics hat sich die Lizenz für dieses und das Vorgängerspiel »Hero Quest« gesichert und bringt die Computer-Umsetzung unter dem Namen »Space Crusade« auf den



Der »Alien-Identifikations-Modus« sagt Ihnen, mit wem Sie es zu tun haben

markt, um Verwechslungen mit dem Sierra-Titel zu vermeiden. Um die Verwirrung zu komplettieren, gibt es noch ein nahezu identisches Brettspiel namens »Space Hulk« mit komplexeren Regeln, das gerade von Electronic Arts umgesetzt wird.



Jede Mission hat andere Spielziele, die zu Beginn erläutert werden

suche die Gegend, und so weiter. Die Steuerung erfolgt komfortabel über eine Menüleiste am unteren Bildrand, in der alle noch möglichen Aktionen durch helle Symbole dargestellt werden. In jeder Runde darf ein Soldat nur eine bestimmte Anzahl von Zügen machen. Haben Sie alle fünf mit Befehlen versorgt, sind die Aliens an der Reihe, die sich ebenfalls durch die Gänge bewegen, Angriffe starten und ihre Soldaten dezimieren. Ein Spiel dauert eine festgelegte

46





## BORIS SCHNEIDER

Als Strategiespiel für Einsteiger macht sich Space Crusade wirklich nicht schlecht. Alles ist überschaubar, das Spielfeld angenehm klein, die Gruppe mit fünf Soldaten gut zu managen. Der Spielablauf selbst ist angenehm flott, eine Partie nicht erst nach mehreren Tagen zu Ende. Echte Strategie-Profis werden dagegen die Komplexität vermissen, welche die übliche Armee-Schiebespielen bieten.

In der Bedienung gibt es jedoch ein paar Eigenheiten, die man fast schon mit dem Argument »typisch englische Programmierer« abtun möchte. Damit die Bildschirmfotos auf der Packung nach was aussehen, mußte unbedingt ein spielerisch völlig sinnloser 3D-Modus eingebaut werden. Den darf man nämlich per Funktionstaste abschalten, um den Spielfuß zu beschleunigen. Die teilweise grellbunte Präsentation macht jede klostrophobische Alien-Athmosphäre völlig kaputt. Nicht nur die Uniformen unserer Helden, auch die Aliens und teilweise sogar die Raumschiff-Wände präsentieren sich in vollständig Blau, Rot, Grün und Lila. Und die manchmal unfreiwillig komische deutsche Übersetzung (»Blinde Granate« statt »Blendgranate«) tut ihr übriges zum Ambiente-Killern dazu. Kommt es Ihnen also nur auf ein simples, aber spielbares Strategie-Programm an, sind Sie hier an der richtigen Adresse.



Die Reichweite und Schußrichtung der Waffen wird knallgelb dargestellt

Zahl von Runden, nach denen mit einer Punktzahl festgestellt wird, ob Sie die Mission geschafft oder verloren haben. Die Punkte dienen auch der Aufrüstung Ihres Teams für die nächste, schwerere Mission. Manche Aufträge lassen sich von einem Fünf-Mann-Team gar nicht bewältigen. Bis zu drei verschiedenfarbige Trupps lassen sich ins Geschehen schleusen; da jeder Gruppe die Befehle einzeln gegeben werden, können Sie wahlweise alleine alle Soldaten steuern oder dies als Mehr-Spieler-Modus im Team ausnutzen.

sollten bei Kämpfen jede Deckungsmöglichkeit ausnutzen sowie bevorzugt die Charaktere mit der besten Bewaffnung einsetzen. Manche Soldaten sind unbeweglicher als andere - lassen Sie diese zurück oder passen Sie die Geschwindigkeit der Gruppe an die langsamsten Männer an? Gehen Sie mit dem bestausgerüsteten

Commander viele Risiken ein, oder versuchen Sie ihn so lange wie möglich zu beschützen?

Grafisch wird das Spielgeschehen aus der Vogelperspektive dargestellt, in der das in Quadrate aufgeteilte Spielfeld sehr schön zu erkennen ist. Die Kämpfe werden in einer Quasi-3D-Grafik gezeigt, die Sie beliebig ein- und ausschalten können. Spielerisch hat der 3D-Modus aber keine Funktion, denn ist dieser aktiv, können Sie keine Icons klicken oder Befehle geben. (bs)



## IM WETTBEWERB

In unserer Tabelle kommt Space Crusade gegen die komplexeren Titel wie History Line und Command HQ nicht so sehr an; für Frischlinge im Strategie-Bereich ist es aber ein guter Einstieg. Der andere Weltraum-Strategie-Titel Xenobots macht durch seine professionellere Präsentation viel Boden gut. Gegenüber dem Vorgängerspiel Hero Quest haben die Programmierer viel bei Space Crusade verbessert.	Command HQ	84
	History Line 1914-1918	78
	Xenobots	67
	<b>SPACE CRUSADE</b>	<b>63</b>
	Hero Quest	56

Das Spielprinzip bietet eine Mischung aus Entdecken (Was lauert hinter der nächsten Tür?), Glück (Angriffs- und Abwehrwerte bei Kämpfen werden innerhalb eines bestimmten Rahmens, der von der Ausrüstung abhängt, ausgewürfelt) und viel Taktik. Sie können die Gruppen aufteilen und



Die Kämpfe zwischen den Parteien werden wahlweise in einer 3D-Grafik gezeigt



## SPACE CRUSADE

- PC/XT
- EGA
- AdLib
- Tastatur

- 286er
- VGA
- Soundblaster
- Maus

- 386er
- Super VGA
- Roland
- Joystick

Spieler-Typ  
Hersteller  
Ca.-Preis  
Kopierschutz

Anleitung  
Spieltext  
Bedienung  
Anspruch  
Grafik  
Sound

Strategiespiel  
Grafik  
DM 120,-  
Erträgliche Handbuch-  
abfrage  
Deutsch; Befriedigend  
Deutsch; Befriedigend  
Befriedigend  
Für Einsteiger  
Ausreichend  
Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte  
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Über ein Dutzend Missionen, bis zu drei Spieler an einem PC.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit Maus und VGA.



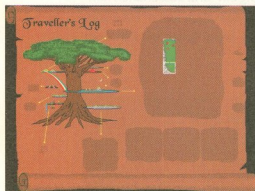
# VALHALLA

Großangriff der  
Killerbuchstaben

Wer des öfteren per in Mailboxen herumstöbert, kennt sicherlich die Online-Fantasy-Spiele »Hack« und »Nethack«. Eine englische Firma fand diese Programme so packend, daß sie gleich einen PC-Aufguß bastelte.

Spieler-Tests

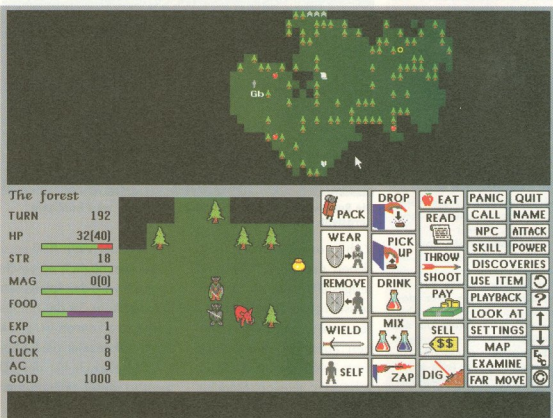
Verpackt ist »Valhalla« in die legendären Welten Asgard, Midgard und Nilfheim. Als wackerer Wikinger zuckeln Sie durch Wald, Flur und Dungeon in der Absicht, den greulichen Feuertämo-



Für Komplexität ist gesorgt, denn viele Sphären harren der Erforschung. Das Spielprinzip ist aber reichlich abgelutscht

kleinen Figur umher, klöppeln Monster, schlucken unbekannte Zauberränke, stecken sich verfluchte Ringe an, verlesen magische Schriftrollen und probieren unbekannte Zauberstäbe an harmlosen Zeitgenossen aus. Um das Umfeld genauer begutachten zu können, wird die direkte Umgebung um Ihren Charakter in einem eigenen Fenster etwas vergrößert dargestellt. Die Bedienung erfolgt mittels einer Vielzahl von Tasten-Kommandos, die nahezu identisch mit denen des »Hack«-Vorbildes sind. Die wichtigsten Befehle sind allerdings auch via Maus über diverse Schalter erreichbar.

Monster werden nur als sim-



nen davon abzuhalten, die gutbegeisterten Sphären in Schutt und Asche zu legen. Nach bester »Hack«-Manier tippen Sie in Vogelperspektive mit einer mikroskopischen Figur umher, klöppeln Monster, schlucken unbe-

ple Buchstaben angezeigt; lediglich in der vergrößerten Nahdarstellung sind einfach gezeichnete Bildchen der Gegner sichtbar. Geprügelt wird in strengen Kampfrunden, indem zuerst Sie das wildgewordene Lettern-Monster attackieren und anschließend selbst Schläge einstecken. Sind genug Monster zu Buchstaben-Suppe verarbeitet worden, steigen Sie in neue Erfahrungs-Stufen empor und erhalten damit weitere Fähigkeiten und vor allem mehr »Hit Points« (Trefferpunkte). Sollte das Gemetzel andersherum ausgehen, dann trösten Sie sich: Ihr Ableben wird immerhin in einer Highscore-Liste für die Nachwelt festgehalten. (mt)



MICHAEL THOMAS

Was ist das denn? Wie kann man nur so naiv sein zu glauben, daß ein derart altes Spielprinzip noch irgendwelches Interesse weckt? Ohne Zweifel: Nethack, Hack und ähnliche Spiele sind nach wie vor faszinierend und begeistern vor allem Rollenspiel-Freaks. Es reicht aber bei weitem nicht, ein bißchen Farbe, Grafik, Mausbedienung sowie eine neue Story hinzuzumischen und den alten Hut für viel Geld als »neues« Profi-Programm anzubieten. Könnten vielleicht absolute »Hack«-Fans diesem Klon rein spielerisch noch ein wenig Freude abgewinnen, werden auch sie angesichts einiger Programmfehler kapitulieren. So kann es passieren, daß sich nach dem Lesen einer bestimmten Schriftrolle die ohnehin schon lächerliche Grafik in ein vollständiges Gewirr verwandelt oder ein gänzlicher Programmabsturz ins Haus steht. Im Vergleich mit anderen professionellen Rollenspielen wirkt Valhalla wie ein schlechter Aprilscherz.



VALHALLA

- PC/XT
- EGA
- AdLib
- Tastatur

- 286er
- VGA
- Soundblaster
- Maus

- 386er
- Super VGA
- Roland
- Joystick

Spieler-Typ  
Hersteller  
Ca.-Preis  
Kopierschutz  
Anleitung

Rollenspiel  
Opytek  
DM 120,-  
-  
Englisch;  
befriedigend  
Englisch; viel  
Ausreichend  
Für Einsteiger und  
Fortgeschrittene  
Mangelhaft  
Ausreichend

RAM-Minimum: 640 KByte  
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten: Abklatsch des  
Uralt-Spielprinzips »Hack«

Wir empfehlen: 286er (min. 20  
MHz) mit Maus und VGA.

Grafik  
Sound





# EXTRA DOSIS SPIELE GEFÄLLIG?



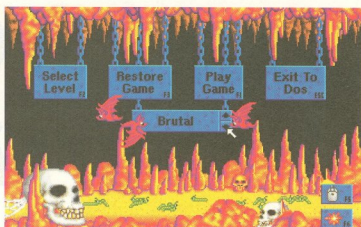
Wenn Sie mehr zum Thema Spiele-Programmierung wissen wollen, sollten Sie sich jetzt die neue DOS EXTRA kaufen. Hier steht alles über die geniale Kombination von Action- mit Rollenspiel-Elementen, wie Sound-, Parsing- und Organismussimulation. ■ EXTRA-Highlights: Echtzeit-Darstellung in schneller 3D-Grafik, intelligenter Parser und Musik im Hintergrund. ■ Außerdem: Wie programmiert man ein Strategiespiel? DOS EXTRA weiht Sie neben Tic Tac Toe, Nimm und Reversi schrittweise in die Geheimnisse der Schachstrategie-Programmierung ein. ■ EXTRA-Spiele: Dauerbrenner Tetris, Klassiker Monopoly, Super-Action-Spiel Goldgräber. Machen Sie sich Ihr Spiel doch selber – und holen Sie sich die neue DOS EXTRA jetzt im Handel!

**DIE NEUE DOS EXTRA AB 3.3. AM KIOSK!**

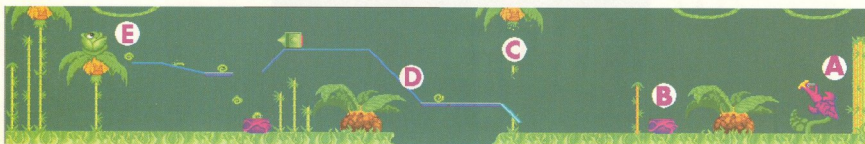
# CREEPERS

Manche mögen's niedrig:  
Während PC-Besitzer immer noch auf  
»Lemmings 2« warten müssen, versucht  
Hersteller Psygnosis mit einem

**A**uch aus der unansehnlichsten, krabbeligsten Raupe wird  
eines Tages ein schöner Schmetterling (...sofern sie ihre  
Karriere nicht vorzeitig als Vogelfutter beenden muß). In der



Vier unterschiedliche Level-Blöcke à 18 Stufen wollen geknackt werden



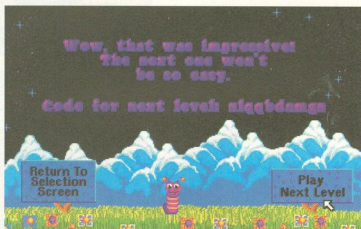
Sie müssen mehr  
Schmetterlinge erzeugen, als  
Creepers in den Level  
gespuckt werden. Deshalb mit  
dem Ventilator bei  
A verhindern, daß die Raupen  
gleich ins Töpfchen B fallen.  
Mit Rückenwind wird ein  
Creepers losgeschossen,  
nachdem wir den Baum bei  
Punkt C weggebombt haben.  
Bei D wurde eine Brücke  
gebaut, damit der Creepers-  
Generator aktiviert werden  
kann. Bei Punkt  
E erscheinen dann die  
zusätzlichen Raupen, mit  
denen sich der  
Level lösen läßt.

haben dazu geführt, daß ganze Raupen-Kolonien ihr Ziel  
nicht erreichen können. In 73 verschiedenen Runden war-  
ten die possierlichen Kerlchen darauf, daß Sie ein wenig  
behilflich sind. Durch den Einsatz verschiedener Werkzeu-  
ge müssen Sie den Creepers Wege zu ihren Verwandlungs-  
pöten bauen. Erst wenn eine Mindestanzahl von Schmet-  
terlingen in einem Level auf diese Weise erzeugt wurde,  
erreichen Sie die nächste Runde.

Die Ausgangssituation  
ist in jedem Level  
höchst Lemmings-kom-  
patibel. Das Spielfeld  
erstreckt sich von links  
nach rechts; der sicht-  
bare Bildausschnitt läßt  
sich mit der Maus ver-  
ändern. An einem Ende  
steht eine Art Kanone,  
aus der die Raupen  
nach einigen Sekunden  
ins Szenario geschos-  
sen werden. Durch

freien Natur geschieht dieser Prozeß durch  
die Verpuppung des Kriechers; bei Compu-  
terspielen darf man sicher sein, daß den  
phantasievollen Programmierern eine span-  
nendere Methode einfällt. Die herzigen Rau-  
pen beim neuen Psygnosis-Tüftelspiel  
»Creepers« sind besonders schüchtern. Sie  
verwandeln sich nur dann in Schmetterlin-  
ge, wenn das Ambiente stimmt: In einem  
Zaubertöpfchen vor den Blicken der Öffent-  
lichkeit geschützt mutiert der unansehnliche  
Grünling in Sekundenschnelle zum präch-  
tigen Flattermann. Doch widrige Umstände

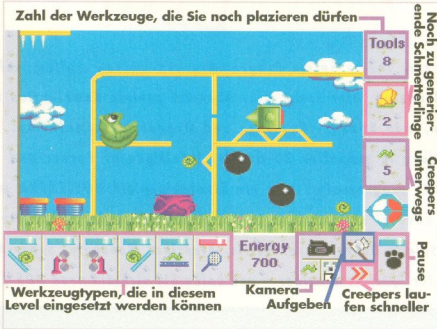
einige Hindernisse von dieser Ausgangsbasis getrennt steht  
das Verwandlungstöpfchen in der Gegend herum, in das Sie  
die Creepers befördern müssen. Mit der »Creepers Camera«



Neben ein paar aufmunternden Worten gibt's zur Belohnung  
das Paßwort für die nächste Runde

behalten Sie einzelne Raupen im Auge. Einmal aktiviert, folgt  
eine Kamera den Bewegungen eines Ihrer Schützlinge. Da  
diese Ansicht in einem verschiebbaren Fenster gezeigt wird,

können Sie auch dann  
seine aktuelle Position  
im Auge behalten,  
wenn Sie gerade den  
Haupt-Bildausschnitt  
zu einer anderen Ste-  
lle gescrollt haben.  
Am unteren Bildrand  
erspäht der Spieler eine  
Reihe von Icons, deren  
Anzahl und Auswahl  
von Stufe zu Stufe  
wechseln kann. Konn-  
te man bei Lemmings



Bildschirm Aufbau und Icons erinnern etwas an Lemmings



den einzelnen Spielfiguren Talente verleihen, so beschränkt sich das Handlungsvermögen der Creepers aufs Kriechen. Sie müssen die Werkzeuge deshalb direkt einsetzen, um einen Weg für die Raupen zu bauen. Mit blauen Brückenteilen überwindet man Abgründe, Bomben sprengen Barrieren weg, mittels Schrägen rollen die Raupen Steigungen rauf und runter, Trampolinfelder katapultieren sie in die Höhe, Ventilatoren pusten sie mit Höchstgeschwindigkeit in eine bestimmte Richtung - und so weiter, und so fort. Durch ein Werkzeug-Limit können Sie nicht beliebig viele Teile gleichzeitig einsetzen. Oft muß man einen Startaufbau



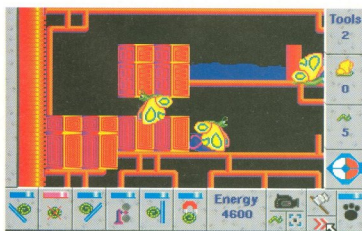
## HEINRICH LENHARDT

Der Einsatz von Werkzeugen erinnert an Sierras Denkspiel »Incredible Machine«; das ans Ziel führen hilfloser Tieren an Lemmings. Creepers bietet aber noch genug eigenständige Ideen, um dem Abklatsch-Makel zu entgehen. Der Einsatz der Werkzeuge läßt Ihnen viel Freiraum; einmal platzierte Einzelteile lassen sich mitten im Spiel wieder entfernen oder durch andere Hilfsmittel ersetzen. Alle paar Levels bekommt man zudem eine neue Schikane aufgetischt. Das Vergnügen ist mittelfristig: Erst bei den Levels der schwierigeren Stufe mit dem schönen Namen »Brutal« gibt es eine größere geistige Herausforderung. Die meisten Puzzles lassen sich spätestens beim zweiten oder dritten Mal leicht lösen, wenn man die Auswirkungen seiner Fehler in

Ruhe studiert. Und die ganz großen Suchtschübe, die das legendäre Lemmings auslöste, wollen sich beim Raupenrangieren nicht im selben berauschenden Maße einstellen. Bei allem Gemacker über solche Details will ich nicht unterschlagen, daß mir Creepers einige sehr kurzweilige Stunden beschert hat. Der Spielwitz knistert, die Steuerung ist gut und das Level-Design überwiegend heiter. Einige übertriebene Tennisschläger-Aktionen können nerven, aber unter Strich überwiegt der Spaß an der Sache deutlich.

PC PLAYERS Tierleben registriert: Die Artenvielfalt der Lemminge wird durch die gemeine Raupe nicht bedroht, aber zur Überbrückung bis zur Lemmings 2-Saison sind die Creepers gut geeignet.

errichten und ihn nach Passieren der Creepers schleunigst wieder abreißen, um wieder zu frei verfügbaren Hilfsmitteln zu kommen. Das mitunter etwas hektische Rumgeklacke verleiht dem Spiel eine milde Geschicklichkeits-Note.



Wenn alle Creepers im Topf gelandet sind, verwandeln sie sich in Schmetterlinge

Als besonders derbes Werkzeug dient der Tennisschläger. Mit ihm drischt man auf Raupen ein, die in einer Sackgasse gelandet sind. Entwarnung für Tierschützer: Die Creepers



## IM WETTBEWERB

Creepers ist etwas spritziger und grafisch ansprechender als der direkte Mitbewerber Incredible Machine. Eines haben beide Titel gemeinsam: Der sanfte Schwierigkeitsgrad läßt kaum Frust aufkommen, aber Profis klicken sich recht zügig durch alle Levels. Das zweite große Vorbild der Raupenrettungs-Aktion, namentlich Lemmings, hütet unangefochten den Referenzposten in der Sparte »Denkspiele«. Weiterhin ihr Geld wert, wenn auch einen Hauch weniger motivierend als Creepers, sind The Humans und Push-Over.

Lemmings	92
<b>CREEPERS</b>	<b>75</b>
Incredible Machine	74
The Humans	74
Push-Over	73

nehmen solche Handgreiflichkeiten nicht allzu krumm, rollen sich bei Schlageinwirkung zusammen und poltern einer Flipperkugel gleich durch die Landschaft. Erst wenn sie gelandet sind, entrollen sie sich wieder und kriechen gemächlich weiter. Jeder Schlag wird allerdings mit einem Abzug auf dem Creepers-Energiekonto bestraft. Wer seine grünen Schützlinge in inflationärem Ausmaße züchtet, muß den Level nochmals von vorne beginnen.

Die 73 Runden sind in vier unterschiedlich schwere Pakete mit je 15 bis 20 Stufen verteilt. Diese Gruppen lassen sich direkt anwählen.

Zugriff auf einzelne Levels haben Sie erst durch die Eingabe eines Paßworts, das nach Bewältigung der vorangehenden Aufgabe angezeigt wird. Außerdem speichert das Programm automatisch den höchsten Level, den Sie bislang erreicht hatten, auf Festplatte. Warum man dann nicht gleich zugunsten des Speicherns mehrerer Spielstände auf Paßwort-Gefummel verzichtet hat, bleibt ein Geheimnis der Programmierer.



Im Bildschirmfenster links oben zeigt eine TV-Kamera stets die aktuelle Position der Raupen



## CREEPERS

- ☐ PC/XT
- ☐ EGA
- ☐ AdLib
- ☐ Tastatur

- ☒ 286er
- ☒ VGA
- ☒ Soundblaster
- ☒ Maus

- ☒ 386er
- ☐ Super VGA
- ☐ Roland
- ☐ Joystick

Spiele-Typ  
Hersteller  
Co.-Preis  
Kopierschutz

Denkspiel  
Psygnosis  
DM 120,-  
Erträgliche  
Handbuchabfrage

RAM-Minimum: 640 KByte  
Festplattenplatz: 0,8 MByte

Anleitung  
Spieltext  
Bedienung  
Anspruch

Deutsch: befriedigend  
Englisch: wenig  
Gut  
Für Einsteiger und  
Fortgeschrittene

Besonderheiten: Vier unterschiedlich schwere Level-Gruppen. Paßwort-System.

Wir empfehlen: 286er (min. 20 MHz) mit 640 KByte RAM, Maus und VGA.

Grafik  
Sound

Befriedigend  
Befriedigend



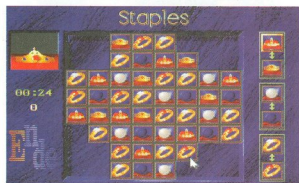
Seien Sie kein Frosch,  
buddeln Sie nach  
Diamanten, bauen Sie  
ein Schloß und  
lassen Sie alle Zacken  
in der Krone.

# KNOBEL- KISTE



Towers: Brauchbarer Computer-Gegner, aber wo ist der Zwei-Spieler-Modus?

**D**ata Becker macht's möglich: In der »Knobelkiste« lagern gleich vier Denkspiele für den PC, von denen jedes weniger als zehn Mark kostet – beim heutigen Preisniveau kein schlechtes Angebot. Die vier Tüftelspiele sind alle für einen Spieler ausgelegt und werden über ein gemeinsames Titelbild ausgewählt.



Staples: Komplizierte Regeln machen das Denkspiel zur Kopfzuckerei



Ghosthunt: Bunte Geister verfolgen einen grünen Frosch auf Schlüsselssuche

In »Diamonds« übernehmen Sie die Rolle eines Maulwurfs, der Diamanten aus seiner Mine buddeln will. Die Position der Edelsteine ist auf einer Karte aufgezeichnet, unsichtbar sind aber die Granitblöcke, welche die Bohrer des Maulwurfs zerstören. Mit einer Art Granit-Radar wird nur angezeigt, wieviel Granit in der Nähe ist, aber nicht, wo es sich befindet. Den Weg durch den

Erdboden müssen Sie also ausknobeln. Jeden der 99 Level können Sie direkt anwählen, es gibt sogar eine Funktion zum Speichern des Spielstandes.

Bei »Staples« müssen Steine, die auf einem Spielbrett lie-

gen, abgeräumt werden. Dazu legen Sie andere Steine nach

komplizierten Regeln auf die schon ausgebreiteten Steine mit entgegengesetzten Symbolen verschwinden dann; solche mit gleichen Zeichen dürfen nicht nebeneinander liegen, sonst verlieren Sie ein Bildschirm-Leben. Immerhin haben die Programmierer ganze 400 Level spendiert, die ohne Umwege anwählbar sind.

Bei »Towers« spielen Sie gegen einen Computergegner und nehmen abwechselnd Steine von einem Spielbrett, um damit einen Turm aufzubauen. Einige Steine haben allerdings negative Wirkung, Bomben verkleinern Ihren Turm wieder. Der Computergegner kann in drei verschiedenen Intelligenzstufen aktiviert werden.

Etwas Action-orientierter als die drei Vorgänger ist »Ghosthunt«. Hier spielen Sie einen Frosch, der von Geistern verfolgt wird und mehrere Schlüssel auf sammeln muß, um sich in den nächsten Level zu katalpultieren. 50 Spielstufen gibt es insgesamt und als einziges der vier Spiele darf man sich hier auch ein Paßwort notieren, um schon gemeisterte Level zu überspringen. (bs)



**BORIS  
SCHNEIDER**

Der Aufkleber »Von Data Becker-Spezialisten entwickelt« sollte uns nicht auf die Qualität der Data Becker-Spezialisten schließen lassen. Die können sicher mehr, als uns in diesen vier simplen Spielen geboten wird. Ein »Lemmings« sucht man hier vergeblich: Negativ-Beispiel »Staples« hat so wirre Regeln, daß wir auch nach zweimaligem Anleitungs-Lesen immer noch nicht ganz kapiert haben, wie die Bilder eigentlich aufgehen sollen. Die anderen Spiele laufen unter der Rubrik »nett, aber nicht atemberaubend«. Man jagt den Maulwurf und den Frosch durch ein paar Level und legt das Ganze dann schnell zu den Akten, wenn man professionelleres Spielfutter gewöhnt ist. Das spielerisch gehaltvollste Produkt, »Towers«, hat leider auch den größten Haken: Daß die Programmierer einen so einfach zu machenden Zwei-Spieler-Modus unterschlagen haben, ist einfach nicht zu fassen. Angesichts des fairen Preises von 40 Mark, der das Paket preislich in Shareware-Nähe rückt, kann man nicht allzu sauer über die Knobelkiste sein; ein Highlight deutscher Programmierkunst ist sie aber sicher nicht.



## KNOBELKISTE

- PC/XT
- EGA
- AdLib
- Tastatur

- 286er
- VGA
- Soundblaster
- Maus

- 386er
- Super VGA
- Roland
- Joystick

Spiel-Typ Denkspiel-Sammlung

Hersteller Data Becker

Ca.-Preis DM 40,-

Kopierschutz keiner

Anleitung Deutsch: gut

Spieltext Deutsch

Bedienung Ausreichend

Anspruch Für Einsteiger

Grafik Ausreichend

Sound Ausreichend

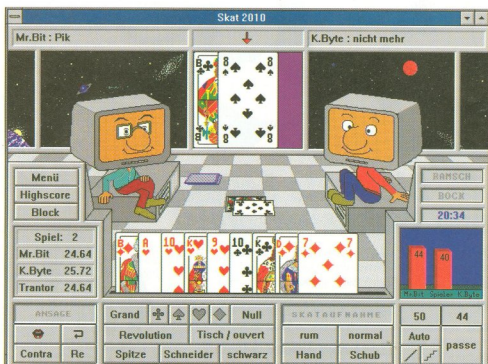
RAM-Minimum: 640 KByte  
Festplattenplatz: ca. 0,7 MBYTE

Besonderheiten: Vier Denkspiele mit einem Hauptmenü

Wir empfehlen: 286er  
mit Maus und VGA.







Mit diesem Blatt hat man schlechte Karten, denn Pik ist Trumpf

# SKAT 2010

Patienten können Sie unter Windows bis zum Abwinken legen. Wie wär's zur Abwechslung mal mit einer Runde Skat gegen zwei durchtriebene Computergegner?

Spiele-Tests

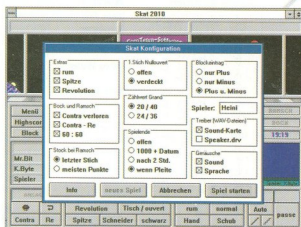
**D**er organisatorische Aufwand, zwei ebenso willige wie regelkundige Mitmenschen zu einem Skatspiel aufzutreiben, ist nicht zu unterschätzen. Das Kartendreschen findet bei diesem urdeutschen Zeitvertreib bevorzugt in der geselligen Atmosphäre heimelig verräucherter gastronomischer Betriebe statt, doch wie bekämpft man akute Reizlust, wenn kein Skatbruder kurzfristig verfügbar ist? Versuchen Sie's doch mal mit den Herren Bit und Byte, die ihre Herkunft als Computerspieler nicht leugnen können. Beim Windows-Programm »Skat 2010«

bekommt man es mit diesen Gesellen in ihrer Eigenschaft als kompetente Bock- und Ramsch-Partner zu tun.

Der futuristische Programmname klingt ein wenig nach »Battlechess 4000«, hat mit solchen Grafikspektakeln aus der Schachwelt aber nichts zu tun. Die Optik gibt sich hier brav, bieder und übersichtlich. Sie bekommen Ihr Blatt nach Wunsch sortiert angezeigt; darunter befinden sich einige anklickbare Kommandos. Mit der Maus melden Sie Contra an und verkünden, ob z.B. ein Grand gespielt oder Herz Trumpf sein soll. Die Prozedur des Reizens übernimmt auf Wunsch der Computer per »Auto«-Funktion.

Dem Dickicht der Regelvarianten wird das Programm teilweise Herr; in einem speziellen Menü dürfen Sie die Einstellungen für einige Skat-spezifische Eigenarten verändern. Wer mit diesem schönen Zeitvertreib noch nicht vertraut ist oder seine Kenntnisse auffri-

schen will, sei gewarnt: Die Grundregeln des Skatspiels werden weder in Anleitung noch Hilfe-Datei erklärt. Nicht nur hier gibt sich das Programm ein wenig spartanisch; das Einstellen der Computerspielstärke ist ebensowenig vorgesehen wie das Speichern einer Partie. (hl)



Diverse Regel-finessen lassen sich einstellen; die Stärke der Computergegner leider nicht



## SKAT 2010

- ☐ PC/XT
- ☐ EGA
- ☐ AdLib
- ☐ Tastatur

- ☐ 286er
- ☐ VGA
- ☐ Soundblaster
- ☐ Maus

- ☐ 386er
- ☐ Super VGA
- ☐ Roland
- ☐ Joystick

**Spiel-Typ**

Kartenspiel  
CreaTeam-Software  
Ebart / Flensburg  
DM 70,-

**Ca.-Preis**

Kopierschutz  
Anleitung

**Spieltext**

Deutsch; befriedigend

**Bedienung**

Deutsch; gut

**Anspruch**

Für Fortgeschrittene

**Grafik**

Ausreichend

**Sound**

Mangelhaft

**RAM-Minimum:** 4 MByte

**Festplattenplatz:** ca. 1,5 MByte

**Besonderheiten:** Windows 3.1 oder höher erforderlich. Nur mit Skat-Grundkenntnissen spielbar.

**Wir empfehlen:** 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.



PEARL

# BOCCA

## Pearl-Multimedia-Soundstudio: ein zukunftsweisender Schritt in die faszinierende Multimedia-Welt!

Pearl Electronics, bekannt für innovative Produkte und knallharte Preiskalkulation, präsentiert Ihnen drei neue Medienkünstler, die in Preis und Leistung keinerlei Vergleich scheuen müssen! Erweitern Sie Ihren PC jetzt zum kompletten Soundstudio – erschließen Sie sich fantastische neue Klangwelten und nutzen Sie die Soundfähigkeiten einer riesigen Fülle von Unterhaltungs-, Präsentations- und

Musiksoftware! Oder werden Sie selbst kreativ – komponieren Sie Sprache, Musik, Geräusche und Spezialeffekte nach Ihren eigenen Vorstellungen!

### Keine halben Sachen!

Die meisten derzeit am Markt verbreiteten Soundkarten unterstützen nur einen oder zwei Standards. Das heißt konkret: Sie haben oftmals das Nachsehen, wenn diese Karten nicht mit Ihrer Software zusammenarbeiten. Pearl Electronics Soundkarten sind auf ein Höchstmaß an Kompatibilität zu nahezu jeder marktgängigen Software ausgelegt. Bereits unsere preisgünstigste Kartenversion PMMS-II ist voll kompatibel (analog u. digital) zu den beiden weit verbreiteten Soundkarten-Standards

AdLib™ und Sound Blaster™. Die beiden PMMS-Pro-Versionen sind außerdem kompatibel zu Covox Speech Thing™ und Disney Sound Source™ – das bedeutet: bis zu vier Standards in einer Karte! Unser Top-Modell PMMS-Pro ist zusätzlich für Stereosound ausgelegt (kompatibel zu Sound Blaster Pro™).

### 12 monatige Austauschgarantie

Alle Soundkarten werden speziell für Pearl Electronics nach strengen deutschen Qualitätsrichtlinien von einem der weltweit größten Soundkartenhersteller gefertigt. Nur das Beste ist uns gut – deshalb können wir Ihnen bedenkenlos (wie bei nahezu allen Pearl-Produkten) eine 12 monatige Austauschgarantie gewähren!



**4 in 1!**  
(inkl. MIDI-Schnittstelle, CD-ROM Interface und 2 Aktivboxen)

**Sound-Blaster™**  
kompatible Karte  
(inkl. Super-Software & deutsches Handbuch)

### Vergleichen Sie selbst – wir dürfen es nicht:

Features	1727	1727	PMMS-II	PMMS-Pro	PMMS-Pro plus
<b>Kompatibel zu:</b>					
AdLib™	ja	ja	ja	ja	ja
Sound Blaster™ 1.5	nein	ja	ja	ja	ja
Sound Blaster™ 2.0	nein	ja	ja	ja	ja
Sound Blaster Pro™	nein	nein	nein	ja	nein
Covox Speech Thing™	nein	nein	nein	nein	ja
Walt Disney Sound S™	nein	nein	nein	nein	ja
<b>Mono Stereo-Sound</b>	mono	mono	mono	stereo	mono stereo
Game Port	nein	ja	ja	ja	ja
Mid-Interface	nein	nein	ja	ja	ja
CD-ROM Interface (AT-Bus)	nein	nein	nein	ja	ja
Man. Lautstärkeregulierung	ja	ja	ja	ja	ja
Software-Steuerung	nein	nein	nein	ja	ja
Basic- u. Höhenregulierung	nein	nein	nein	ja	nein
Mikro-Eingang Stereo	nein	nein	nein	ja	nein
IR-DMA u. Adressen per Software selektierbar	nein	nein	nein	ja	ja
Dynamic-Filter	nein	nein	ja	ja	ja
Max. Sampling Rate (DAC)	44.1 kHz	44.1 kHz	44.1 kHz	44.1 kHz	44.1 kHz
Max. Sampling Rate (ADC)	15 kHz	23 kHz	15 kHz	23 kHz	23 kHz
FM-Synthesizer	11 FM	11 FM	22 FM	11 FM	22 FM
Integ. Verstärker	nein	4 Watt	4 Watt	2x4 Watt	2x4 Watt
Inkl. Lautsprecher	nein	nein	ja	ja	ja

Kommerzielle Software im Bundle (siehe Anzeigenteil)	ohne Software	nicht vergleichbar	nicht vergleichbar
Monologue	nein	ja	ja
Galaxy Master	nein	ja	ja
Winclap	nein	ja	nein
Soundscript	nein	ja	nein
Soundtracks	nein	ja	nein
Jukebox	nein	ja	nein
Band-In-A-Box	nein	ja	nein
Play It By Ear	nein	ja	nein
Notefly	nein	ja	nein
CD-Player	nein	ja	nein
Utilities	nein	ja	nein

Programme insgesamt	keine	3 Prg.	6 Prg.	4 Prg.	5 Prg.	8 Prg.
Bestell-Nummer		990091		990082		990083
empl. VK-Preis in DM	ca. 170,-	ca. 250,-	179,-	ca. 400,-	239,-	298,-

Alle Pearl-Soundkarten erhalten Sie komplett wie oben beschrieben inkl. kommerzieller Software. Shareware-Super-Sound-Paket, deutsches Handbuch, Zubehör und Kabel, 12monatige Austauschgarantie und Hotline-Service! IST DAS KEIN WORT?

### Kommerzielle Software im Bundle:

(siehe dazu Vergleichstabelle)

**Monologue:** Sprachausgabe per synthetischer Stimmgebung Ihrer Textbearbeitung, Datenbank oder Tabellenkalkulation. Ist Ihnen die Worte oder Zahlen wert?

**Galaxy Master:** OEM-Version zur umfangreichen Nachbearbeitung Ihrer Sound-Recordings

**Band-In-A-Box:** Composer für Ihre eigenen Musik-Ansagen und Remix-Versionen!

**NotePlay:** Listener's Notebook mit grafischer Darstellung

**Play It By Ear:** Musik-Trainer für Einzelnoten, Intervalle und Akkorde

**Winclap:** Device-Reihe, Setup und Diagnose-Programm

**Soundscript:** Multimediale Anwendungen

**CD-Player:** Scriptintepreter für CD-ROM-Wiedergabe

**Soundtracks:** FM-Musikwiedergabe im Hintergrund

**Jukebox:** Midi-Datenbankwiedergabe für Windows

### Shareware-Super-Sound-Paket

(im Preis aller Pearl-Soundkarten enthalten)

**OXYS:** Deutsches Superspiel der Firma Dogma-Ware mit Soundblaster™-Unterstützung. **VOC386:** Deutsche Super-Software für Ihre Soundkarte. Ermöglicht das Aufnehmen, Abspielen und Editieren von VOC-Files auf mannigfaltige Art und Weise. Zahlreiche Funktionen, wie Oxi, Echo und Hall, Einbinden von Amiga-Sounds möglich. VGA, Maus und 386er (ab SX) werden benötigt.

**AUDIOSTAR:** Deutsches Programm zum komfortablen Nachbearbeiten und Verändern von VOC-Files. Ein enormes Werkzeug für kreatives Arbeiten. **SOUNDBLASTER™ EDITOR:** Eingabe von Geräuschen über Mikrophon oder Software, ggf. Darstellung, Schneidenfunktionen. **WINCLAP-TRA-CER:** Amiga-kompatibler Sound-Tracker für den PC mit 11 Soundtreibern, im Mono und Stereo. Spielt SPM- und MOD-Files. Unzählige Funktionen sind vorhanden. **WAVE-EDITOR:** Ermöglicht das Einspielen und Editieren von WAV-Files. **SOUNDBLASTER™ UTILITIES FOR WINDOWS:** Über 1MB Soundblaster™-Utilities und -Treiber für Windows. Ein unverzichtbares Power-Pack für alle Soundkartenbesitzer. **MIDI-POWER-PACK:** Über 1.5 MB Midi-Software, die Ihre Soundkarte zum Midi-Studio umfunktioniert. **Usw., usw., usw.**

Falls Sie schon eine Soundkarte besitzen, haben Sie selbstverständlich auch die Möglichkeit, unser Shareware-Super-Sound-Paket SEPARAT zu bestellen.

Best.-Nr. 990087

komplett für nur 99,-

(im Preis aller Pearl-Soundkarten enthalten)

**DM 49,90**

**DM 49,90**

**DM 49,90**

**DM 49,90**

**DM 49,90**

**DM 49,90**

**DM 49,90**

**DM 49,90**

**DM 49,90**

**DM 49,90**

**DM 49,90**

**DM 49,90**

**DM 49,90**

**DM 49,90**

**DM 49,90**

**DM 49,90**

**DM 49,90**

**DM 49,90**

**DM 49,90**

**DM 49,90**

**DM 49,90**

**DM 49,90**

**DM 49,90**

**DM 49,90**

Bitte beziehen Sie sich bei Ihrer Bestellung auf die Zeitschrift PC Player

Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30,- erhalten wir Ihnen einen Preisermäßigungszuschlag von DM 3,-.

**PORTO + VERPACKUNG:** per Scheck DM 4,90, per Nachnahme DM 6,90, per Bankinzug DM 3,90 (bitte Bankverbindung angeben). Per Rechnung DM 4,90 (nur bei Großfirmen und öffentlichen Institutionen mit offizieller Bestellung)

**Bestellannahme:** (076 31) 1.201-99 **MO-FR 8-20 Uhr, SA-SO 16-20 Uhr**

**Beratungs-Team:** (076 31) 1.201-34 **Kompetente, persönliche Direktberatung**  
(076 31) 1.201-89 **BTX** • pearl@Mailbox (076 31) 1.201.21

Grünburgerstr. 7a • A-4540 Bad Hall  
A Tel. (07258) 5333 Fax (07258) 5335 • Preis = DM x 8

CH Großmattstr. 16 • CH-8964 Rudolfstetten  
Tel. (057) 317020 Fax (057) 317037 • Preise sfr = DM

Händleranfragen (nur Großabnahmen): Tel.: (0761) 3 80 60-0 • Fax: (0761) 3 80 60-98

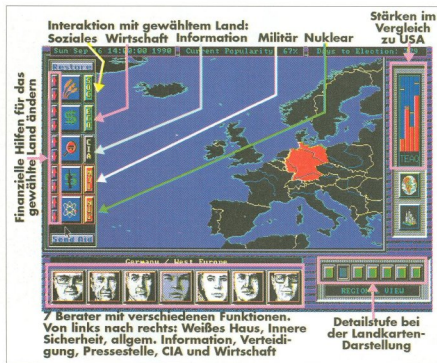




# SHADOW PRESIDENT

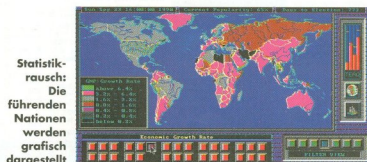
**Bush ging, Bill kam und jetzt dürfen Sie mal ran: Als Präsident der USA läßt es sich außenpolitisch ganz schön auf den Putz hauen. Man achte aber auch auf Budgetplanung und zufriedene Bürger; schließlich wollen Sie ja wiedergewählt werden.**

Spiele-Tests



Mit den Icons am linken Bildrand greifen Sie aktiv in die Weltpolitik ein

**W**ie erbärmlich muten doch die Niederlagen der bundesdeutschen Politzene an, wenn man sie mit der Pracht der amerikanischen Präsidentschaft vergleicht. Was ist schon ein zurückgetretener Mölleman gegen den Rummel, der sich angesichts des Machtwechsels in den USA abgespielt hat? Wenn Sie schon immer mal der mächtigste Mann der Welt sein wollten, dann verhilft Ihnen »Shadow President« zum Platz an den Schaltplanken der Weltpolitik. Am 1. Juni 1990 beginnen Sie Ihren neuen Job. Deutschland ist gerade am wiedervereinigen, im Mittleren Osten läßt der Irak seine militärischen Muskeln spielen und in Europa



kippen die kommunistischen Regimes um wie Domino-Steine.

Shadow President ist eine politische Welt-Simulation: Während Sie Ihre Entscheidungen treffen, steht die Zeit nicht still. Je nach gewähltem Tempo entspricht eine Sekunde einer Stunde oder sogar einem ganzen Tag in der Spielwelt. Auch wenn Sie sich nur zurücklehnen und zusehen, sind die anderen Nationen höchst aktiv.

Als weiser Präsident klicken Sie oft die sieben Gesichter am unteren Bildrand an, welche einzelne Berater repräsentieren. Das Programm verwaltet ausführliche Daten über gut 150 Nationen. Die Beziehungen der einzelnen Länder untereinander sowie ihre wirtschaftliche und militärische Macht ändern sich im Spielverlauf

ständig und werden natürlich auch durch Ihre Entscheidungen beeinflusst. Um ein wenig gepflegte Außenpolitik zu betreiben, klicken Sie zunächst auf der Weltkarte das Ziel Ihrer Aktion an. Am linken Bildrand können Sie die finanziellen Zuwendungen an diese Nation für humanitäre, wirtschaftliche, militärische und nukleare Zwecke ändern. Für die einzelnen

Bereiche läßt sich auch ein Menü aufrufen, mit dem Sie konkrete Aktionen ausführen können. Unter »Militär« haben Sie z.B. die Wahl zwischen Friedensverhandlungen, Forderungen nach Abrüstung, einem einzelnen Militärschlag oder einer ausgewachsenen Invasion. Im humanitären Bereich plädiert man unter anderem für die Einhaltung der Menschenrechte oder Meinungsfreiheit in dem betroffenen Land. Bevor Sie eine Entscheidung treffen, können Sie sich die Meinung der Berater zu diesem konkreten Vorhaben ansehen.



## HEINRICH LENHARDT

Mein Herz steht still: Island hat seine wirtschaftlichen Beziehungen zu Kanada verbessert! Diese Sensation wird nur noch durch das kulturelle Austauschprogramm zwischen Uganda und Zaire übertroffen. Angesichts solcher Nachrichten, die bei dieser Polit-Simulation über den Bildschirm tickern, wird das spielerische Hauptproblem schnell klar. Es passiert ständig etwas auf der Welt, was sich auch bei den vom Programm verwalteten Statistik-Details niederschlägt – aber wen kümmert's?

Gewiß, dank Menüpunkt-Vielfalt und Anklick-Komfort wird Ihnen ein viertelstündiger Minimal-Maßtrausch beschert. Doch nachdem man alle möglichen Scherze wie Atomangriffe oder herzhafte Änderungen bei Steuersätzen und Budgetausgaben ausprobiert hat, regiert einiges an Langatmigkeit. Um ernsthafte spielerische Ziele zu erreichen, quält man sich durchs politische Tagesgeschäft. Die oben erwähnten Krümelmeldungen sind symptomatisch für die Detailfülle, mit der die gute Grundidee zugemüllt wurde. Der Spielspaß verliert sich kurz hinter dem Submenü zur Entwicklungshilfe-Einstellung für die Mongolei.

Grafisch herrscht ein nüchtern-übersichtlicher Stil. Die Farbarmut kann man angesichts der hohen Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten verkraften; bei diesem Programm dominieren ohnehin englische Textwüsten. Trotz guter Ansätze bietet Shadow President nicht ganz den erhofften Polit-Thrill. Für CNN-, NTV- und VOX-Junkies eingeschränkt empfehlenswert.





## IM WETTBEWERB

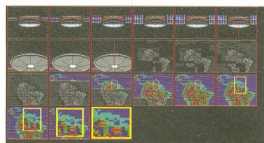
Liegt es an der allgemeinen Politik-Verdrossenheit, daß es nur wenige aktuelle Strategiespiele zu diesem Thema gibt? Der direkte Konkurrent für Shadow President ist Spectrum Holobyte's Crisis in the Kremlin, bei dem Sie als sowjetischer Generalsekretär agieren. Auch dieses Programm ist kein Motivationskünstler und bietet weniger Tiefgang als Shadow President. Dafür ist der Alltag eines Kreml-Herrschers leichter spielbar und vor allem für Einsteiger empfehlenswerter. Die politische Note bei Civilization ist dezent und ohne aktuellen Bezug; dafür macht die spielerische Mischung insgesamt mehr Spaß. In die Abteilung »Weltverwaltung« im weitesten Sinne fällt außerdem das mächtig anspruchsvolle Sim Earth (keine Politik, aber viel Geologie und Ökologie).

Civilization	91
SimEarth	71
Crisis in the Kremlin	60
<b>SHADOW</b>	<b>57</b>
<b>PRESIDENT</b>	

Bevor man Geld in die Entwicklung befreundeter Staaten pumpt, sollte man sein eigenes Haushalts-Budget erst einmal in Ordnung bringen. Sie können an den Steuerräten und den Ausgaben beliebig herumbasteln. Allzu forsche Kürzungen und Steuerwucher sind aber mit Vorsicht zu genießen; schließlich wollen Sie bei den nächsten Wahlen nicht Ihr Amt verlieren. Am oberen Bildrand ist stets Ihr aktueller Popularitätswert eingeblendet, der aus Meinungsumfragen resultiert.

Als ehrenwerter Politiker steckt man sich zu Spielbeginn ein konkretes Ziel. Sie können sich darauf konzentrieren, die USA als mächtigste Militärmacht zu etablieren. Friedfertige Naturen kümmern sich bevorzugt um das Lindern der Not in der Dritten Welt oder räumen dem eigenen wirtschaftlichen Aufschwung höchste Priorität ein. Vier verschiedene

Die Länderinformationen in der umfangreichen Datenbank sind auf dem Stand von 1989



Die einzige Abwechslung zum Landkarten-Allerlei bieten kleine Animationssequenzen

Ausgangssituationen konfrontieren Sie mit anderen Herausforderungen: Das Standard-Szenario »Virtual Earth 1990«, »Super-Iraq« (Iraker besetzen Saudi-Arabien und drohen mit Atomwaffen), »Resource Wars« (Boomende Wirtschaft, doch die Rohstoffe schwinden) sowie »U.S. Economic Decline« (die Amerikaner sind isoliert; China und Japan auf dem aufsteigenden Ast).

Immer wieder per Zufall neu generierte Interaktionen zwischen den computergesteuerten Nationen machen den

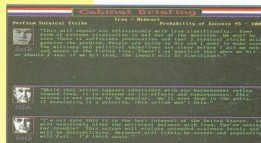
Der Irak bereitet anscheinend einen Einmarsch in Kuwait vor. Sehen Sie dümmchend-rend zu oder schreiben Sie vorher ein?



Im Militärmenu kann man per »Surgical Strike« einen begrenzten Angriff als letzte Warnung an den Irak einsetzen



Bevor Sie solche schwerwiegenden Entscheidungen fällen, sollten Sie sich die Meinungen Ihrer Berater anhören



Nach Ausführung der Aktion berechnet das Programm die Auswirkungen auf die beteiligten Nationen



Spielverlauf unberechenbar. Auf einen veränderbaren Schwierigkeitsgrad müssen Sie aber ebenso verzichten wie auf nationale Abwechslung: Das Programm ist ganz auf das amerikanische Präsidentenamt abgestimmt und erlaubt es nicht, die Geschicke anderer Nationen zu lenken. (hl)



## SHADOW PRESIDENT

- PC/XT
- EGA
- AdLib
- Tastatur

- 286er
- VGA
- Soundblaster
- Maus

- 386er
- Super VGA
- Roland
- Joystick

**Spieler-Typ**

**Hersteller**

**Co.-Preis**

**DM 130,-**

**Kopierschutz**

**Erträgliche Handhabungsfrage**

**Anleitung**

**Englisch; gut**

**Spieltext**

**Englisch; viel und anspruchsvoll**

**Bedienung**

**Gut**

**Anspruch**

**Für Fortgeschrittene**

**Grafik**

**Ausreichend**

**Sound**

**Mangelhaft**

**RAM-Minimum: 640 KByte**

**Festplattenplatz: ca. 5,1 MByte**

**Besonderheiten: Wahl zwischen mehreren Spielzielen zu Beginn ihrer »Amtszeit«. Vier verschiedene Szenarien.**

**Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.**

**Maus und VGA.**

**Maus und VGA.**

**Maus und VGA.**

**Maus und VGA.**

**Maus und VGA.**

# DIE PC PLAYER-DISKETTE

**Computergegner, Spieledemos, Shareware-Schätze und listige Listings - für 5 Mark machen wir's mal wieder jedem recht.**

PC PLAYER bietet seinen Lesern jeden Monat eine höchst unterhaltsame Diskette an. Benutzen Sie dazu bitte den Gutschein, den Sie links unten auf dieser Seite finden. Aus Kostendeckungsgründen müssen wir eine Porto-, Verpackungs- und Handling-Pauschale in Höhe von 5 Mark verlangen. Sie erhalten dafür eine schön vollgepackte High-Density-Diskette im Format 32-Zoll. Auf ihr befindet sich ein Installationsmenü, das Kurzanleitungen auf dem Bildschirm anzeigt und die einzelnen Programme auf Ihre Festplatte kopiert. Da die meisten Programme gepackt wurden, um Diskettenplatz zu sparen, sollten Sie unbedingt dieses Installationsmenü benutzen. Sie rufen es auf, indem Sie die Diskette in Ihr Laufwerk A bzw. B einlegen, auf dieses Laufwerk wechseln (Eingabe »A:« bzw. »B:«), »START« tippen und abschließend die RETURN-Taste drücken. Auf der Diskette 4/93 haben wir folgende Programme untergebracht:

## 50 WIRD BESTELLT

1. Schnippeln Sie den Bestellcoupon links unten aus (Eine Fotokopie oder Abschrift des Bestelltextes tut's natürlich auch).
2. Füllen Sie den Coupon aus und vergessen Sie Ihre Unterschrift nicht.
3. Stecken Sie die ausgefüllte Bestellkarte zusammen mit 5 Mark pro bestellter Diskette in ein frankiertes Kuvert. Diesen Betrag können Sie wahlweise als Schein, Eurocheck oder in Briefmarken beilegen.
4. Schicken Sie das Kuvert an folgende Adresse:  
DMV Verlag  
PC PLAYER Disk 4/93  
Fuldaer Str. 6  
3440 Eschwege  
Bitte NICHT an unsere Redaktion in Pöng sende!
5. Harren Sie ein paar Tage aus; wir bemühen uns, Ihnen die Diskette schnellstmöglich zuzusenden.

## Schnupperversion von Creepers

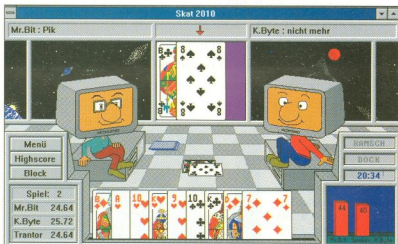
Das aktuelle Psychosis-Denkspiel »Creepers« testen wir in dieser Ausgabe. Bei dieser Schnupperversion können Sie vier Levels ausprobieren. Durch geschickten Einsatz von Maus und Werkzeugen helfen Sie den possierlichen Raupen, den Schmetterlings-Verwandlungsspot zu erreichen.

Frohes Tüfteln mit vier Creepers-Levels



## Shareware-Version von Skat 2010

Contra war sein letztes Wort! Wenn Sie unter Windows einmal gegen Ihren PC ein bißchen reizen wollen, dann probieren Sie die Shareware-Version von »Skat 2010« aus. Sie enthält fast alle Features der Vollversion, die wir im Spielteil dieser Ausgabe testen.



Machen Sie Ihren Computer zum Skatbuder

## Action-Thrill mit Overkill

Vernünftige Ballerspiele sind auf PCs Mangelware. Wie gut, daß es die Shareware-Programmierer gibt! Mit dem Extravaganza-Aktionpaket »Overkill« sind die tristen Tage ohne Aggressionsabbauende Weltraumkämpfe vorbei. Lassen Sie die Space-Taste klappern und begrüßen Sie die bösen Roboterraumschiffe mit ein paar Salven aus der Laserkanone.



Guten Flug! PC-Action mit Overkill

## Recorded Players für Links 386 Pro

Leser gegen Leser: Über ein Dutzend »Recorded Players« Spielstände warten nur darauf, von Ihnen herausgefordert zu werden. Darunter befinden sich natürlich auch die Sieger unseres Wettbewerbs.

### WAS SIE BRAUCHEN

- Die Programme auf unserer Diskette benötigen in der Regel folgende Hardware-Konfiguration:
- 286-, 386- oder 486-PC mit 3,5-Zoll-HD-Diskettenlaufwerk, Festplatte und Maus
- Mindestens 640 KByte RAM
- VGA-Grafikkarte
- Spielstände können nur in Verbindung mit den entsprechenden Originalprogrammen genutzt werden
- Die Shareware-Version von Skat 2010 läuft nur unter Windows 3.1

## Boot-Disk-Killer

Die nützlichen Listings aus unserem Artikel »Das Ende der Boot-Diskette« in dieser Ausgabe haben wir für Abtipp-müde Naturen auf die Diskette gepackt. (hl)

Hiermit bestelle ich die Diskette zu PC Player 4/93. 5 Mark liegen als Schein bzw. in Briefmarken bei.

Name

Straße

Ort

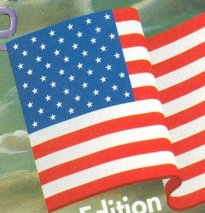
Datum, Unterschrift



*On final approach to  
the United States*

# A320<sup>®</sup>

## AIRBUS<sup>®</sup>



Edition  
USA

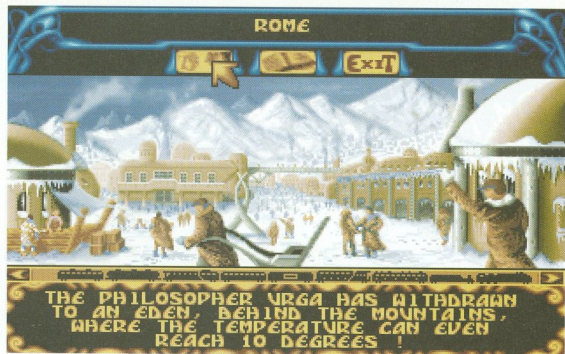


Developed in cooperation with



**Lufthansa** and Deutsche Aerospace Airbus

© Airbus Industrie 1992

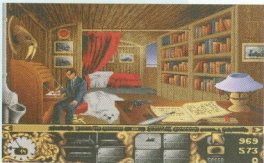
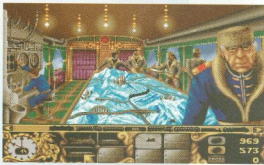


An manchen Orten gibt es nichts außer Informationen abzuholen

Eis und Schnee in rauen Mengen - der Traum aller Skifahrer. Bei »Transarctica« wird dies jedoch zu einem gräßlichen Alptraum. Endlose Kälte, Tyrannei und Anarchie beherrschen eine Welt, in der es ums nackte Überleben geht.

# TRANSARCTICA

Transport wird aber von einer tyrannischen



Die drei Hauptwaggons im Transarctica-Zug: die Lokomotive, die Navigationszentrale und ihr Privatgemach

In gar nicht so ferner Zukunft muß es soweit kommen: Der Treibhauseffekt treibt uns in die ökologische Katastrophe. Verzweifelt starten Wissenschaftler am 24. Dezember des Jahres 2022 die Operation »Blind«, welche die zerstörerische Aufheizung des Planeten stoppen soll. An den Polen werden nukleare Sprengsätze gezündet, die Unmengen von Wasserdampf und Staub in die Atmosphäre blasen. Die Partikel sollen die Sonneneinstrahlung hemmen. Doch wie so oft irt sich die Wissenschaft, das gesamte Experiment schlägt fehl. Fortan beherrscht ein dunkler, eiskalter nuklearer Winter die Kontinente. Alles was von der einst so belebten Welt übrigbleibt, sind verschneite Ebenen, Gletscherspalten und im Eis versunkene Städte. Doch

die Menschheit überlebt. Um die spärlichen Handelsüter zwischen den »Eisstädten« zu transportieren, errichten sie ein weitverzweigtes Schienennetz, auf dem sich riesige hochtechnisierte Dampflokomotiven in rasender Geschwindigkeit bewegen.

In einer solch fatalen Endzeitstimmung zählen ehemalige Schätze wie Gold oder Diamanten nichts mehr. Zahlungsmittel ist ein Stoff, der zum Heizen sowie auch als Treibstoff für die Lokomotiven dient: simple Kohle. Deren Handel und

Firma namens »Viking Union« kontrolliert. Sie duldet keine Konkurrenz und schon gar nicht den Start eines neuen Projekts, das den Staub aus der Atmosphäre entfernen und damit den Sonnenstrahlen wieder freie Bahn zur Erdoberfläche geben soll. Als Rebell gegen die Unterdrückung gründen Sie eine kleine Eisenbahngesellschaft mit dem Namen »Transarctica«. Mit nur einer Lokomotive und einigen Waggons treten Sie der Viking Union entgegen, treiben Handel, bekämpfen mit Waffengewalt feindliche Züge und sammeln Informationen, um dem neuen Projekt »Sun« zum Durchbruch zu verhelfen.

Da Ihre Ressourcen nicht unbegrenzt sind, ist es zunächst wichtig, mittels Handel genügend »Geld«, sprich Kohle zu



## IM WETTBEWERB

Da Transarctica die Elemente Strategie, Adventure und etwas Action in sich vereint, ist es schwierig, Programme zu finden, die sich direkt mit ihm vergleichen lassen. Railroad Tycoon	Railroad Tycoon	93
paßt lediglich durch die Eisenbahn-Thematik und den strategischen Anspruch in die Liste, obgleich das Spielgefühl anders ausfällt (...vor allem besser). Kompetentes Handeln und Erbern im Mittelalter bietet Castles II von Interplay. Nicht minder öde als Transarctica fallen dessen Vorgänger Storm Master sowie Elysium aus, das passende Spiel zum Untergang des Römischen Imperiums.	Castles II	72
	<b>TRANSARCTICA</b>	<b>43</b>
	Elysium	41
	Storm Master	40

verdienen. Allerdings ist darauf zu achten, daß man nicht mehr Währung für die Fahrt verheizt, als man durch den Verkauf von Gütern einnimmt. Nicht alle Städte aber betreiben Handel mit sämtlichen Waren. Einige haben sich beispielsweise auf Sklaven spezialisiert oder bieten zum Schutz Ihres Zuges Soldaten an. Außerdem gibt es Städte, in denen man gegebenenfalls Informationen in Sachen »Projekt Sun« erhält. Andere schließlich sind für den zweiten Schritt im





## MICHAEL THOMAS

Hinter Transarctica stecken ein faszinierendes Szenario und eine interessante Story, aber beides wurde technisch nicht optimal umgesetzt. So hat man dem Spieler die Orientierung nicht gerade leicht gemacht: Es gibt zwar zwei Arten von Landkarten: eine Übersichts- und eine Detailkarte. Beide sind aber bei der Planung einer Fahrstrecke nicht gerade hilfreich. So ist die Übersichtskarte viel zu grob gestaltet; sie zeigt lediglich die Positionen von bestimmten Örtlichkeiten, wie Städte oder Minen, und den allgemeinen Verlauf der Schienenwege. Brücken und Weichen sind nicht erkennbar. Hier muß man auf den Detail-Plan wechseln, der wiederum zu wenig des Umfeldes zeigt. Wollen Sie Fahrstrecken inspizieren, die etwas länger sind, muß die Detail-Karte mit der Maus hin- und hergescrollt werden, was zu allem Überflus nicht diagonal funktioniert.

Setzen Sie schließlich Ihren Zug, ein kleines Icon, in Richtung Ziel in Bewegung, müssen Sie ärgerlich feststellen, daß die Detail-Karte dem Zug-Icon nicht folgt. So bleibt nichts anderes übrig, als von Hand hinterher zu scrollen. Eine andere, ebenfalls wenig erbauliche Methode ist es, ständig das Detailkartensymbol zu aktivieren, welches die Darstellung aktualisiert und den Zug kurzfristig im Bild zentriert.

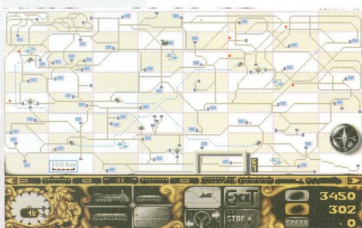
Hinzu gesellen sich logische Ungereimtheiten beim Handeln. Man weiß z.B. nie im voraus, wieviel Kohle für die einzelnen Waren in einer bestimmten Stadt gezahlt werden, solange man die besagten Güter nicht bei sich hat. Zudem werden die einfachen Grundaktionen, wie Kessel anfahren oder Weichen stellen, die zu Beginn sicherlich noch interessant sind, auf Dauer etwas nervig. Hier wären ein paar mehr Hilfsfunktionen interessant gewesen.

Alles in allem hinterläßt Transarctica einen uneinheitlichen Eindruck. Obwohl einige strategische Elemente und eine durchdachte Story vorhanden sind, will keine rechte Begeisterung aufkommen. Die Motivation bleibt frostig.

Kampf gegen die Viking Union bedeutsam. Sie stellen Waggons unterschiedlichster Machart her. Erhältlich sind einfache Tank- und Güter-Waggons für die einzelnen Handelswaren, rollende Gefängnisse für die Unterbringung von Sklaven, Soldatenbehausungen und eine erschreckend große Auswahl von Kampfwaggons, wie Raketenwerfer, Kanonen, Radargeräte und Spionagewagen.

Verteidigungs- und Angriffsstationen sind essentiell für Ihr Überleben, da die Patrouillen-Züge der aggressiven Viking Union auf nichts anderes warten, als Ihre rollende Firma von den Schienen zu bomben. Kommt es zu einer Konfrontation, stehen sich beide Züge buchstäblich gegenüber, Soldaten und Kampf-Mammuts strömen aus den Waggons, um den wichtigsten Bestandteil Ihres Zuges, nämlich Ihr Privatquartier niederzutrapeln. Ist dies gelungen, haben Sie versagt, das Spiel ist beendet. Auf Wunsch kann dieser Actionteil auch ausgeschaltet werden. Der Computer teilt dann lediglich das Ergebnis der Schienenschlacht mit. Aber auch andere Zwischenfälle können Ihren Zug gefährden. So zum Beispiel die aggressiven und tumben »Mole Men« oder Horden von hungrigen Wölfen.

Neben dem Beschaffen von Kohle und dem Aufrüsten Ihres Transarctica-Zuges sind allerdings auch gehörig Informationen zu sammeln und gewisse Örtlichkeiten auszusuchen, denn schon kurz nach Spielbeginn erfahren Sie, daß der Initiator des Projektes »Sun« verschwunden ist. Schlimmstenfalls werden Sie also das Projekt selbst



durchziehen müssen. So tuckern Sie mit Ihrem mobilen Hochgeschwindigkeitszug in Vogelperspektive durch die verschnitten Landschaft, stellen Weichen, bauen gegebenenfalls Brücken über Gletscherspalten und docken an die Handels- und Informationszentren an, immer auf der Hut vor der Viking Union. Eine Übersichtskarte zeigt Ihnen das gesamte Schienennetz.

Obgleich ein hochmodernes Gefährt, ist Ihre Lokomotive sehr einfach zu bedienen. Achten Sie lediglich auf den richtigen Druck im Kessel, wählen Sie eine Fahrtrichtung und lösen Sie die Bremsen. Steuermittel ist ausschließlich die Maus, mit der Sie Menüpunkte und Bildbereiche einfach anklicken. (mt)



## TRANSARCTICA

- ☐ PC/XT
- ☐ EGA
- ☐ AdLib
- ☐ Tastatur

- ☒ 286er
- ☒ VGA
- ☒ Soundblaster
- ☒ Maus

- ☒ 386er
- ☒ Super VGA
- ☒ Roland
- ☒ Joystick

**Spiele-Typ**  
Strategisches Spiel  
**Hersteller**  
Sun Microsystems

**Ca.-Preis**  
Kopierschutz

**Anleitung**  
Spieltext

**Bedienung**  
Anspruch

**Grafik**  
Sound

**Strategisches Spiel**  
Silmars  
DIN 80-  
Erträgliche Handbuch-  
abfrage  
Englisch; ausreichend  
Englisch; mittelschwer  
(deutsche Version in  
Vorbereitung)

**Befriedigend**  
Für Einsteiger und Fort-  
geschrittene  
Befriedigend  
Befriedigend

**RAM-Minimum:** 640 KByte  
**Festplattenplatz:** ca. 1,5 MByte

**Besonderheiten:** Mischung aus drei  
Spielgenres.

**Wir empfehlen:** 286er (min. 16  
MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und  
VGA.



Zur Orientierung gibt es zwei Karten-darstellungen, die Übersichts- und die Detail-karte

Angriff auf vier deutsche Bomber, die allerdings per Bordkanone im Heck zurückschießen



# REACH FOR THE SKIES

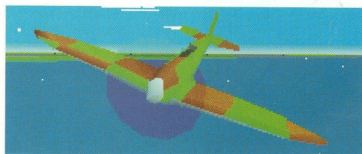
Die Luftschlacht um England spukt immer noch in den Köpfen von Simulations-Programmierern herum und wird deswegen auf dem PC nachempfunden.

Die Deutschen versuchen, die britische Luftabwehr soweit zu schwächen, daß eine Invasion der Insel möglich wird. Die Briten können nur gewinnen, wenn die Royal Air Force am Invasions-Tag eine Mindeststärke hat, die zur Abschreckung der Deutschen ausreicht. Dementsprechend fliegen Sie auf britischer Seite Verteidigungs-Einsätze, bei denen deutsche Bombergeschwader angefangen werden müssen. Auf der deutschen Seite hingegen wollen Sie nicht nur möglichst viele britische Flugzeuge in der Luft zerstören, sondern auch die Fabriken am Boden ausbomben, um den Nachschub zu erschweren.

Sie können auf der jeweiligen Seite nicht nur als Pilot fliegen, sondern auch in der Einsatzleitung mitmischen und bestimmen, wie Ihre Flugzeuge welche Ziele

anfliegen. Ihr Erfolg oder Mißerfolg steuert dann die Stärke der beiden Gegner in späteren Missionen. Auf der britischen Seite stehen zwei Flugzeuge zur Verfügung; die Deutschen haben sogar sechs verschiedene (vier Bomber und zwei Jäger) zur Verfügung. In den Bombern müssen Sie nicht nur den Pilotensitz, sondern auch die Bordkanonen an den Seiten und dem Heck überwachen. Ihre Einsätze werden auch mit einem Videorecorder aufgezeichnet; diese Filme können Sie auf Diskette speichern und sich immer wieder ansehen. Es gibt sogar eine

Photo-Funktion, um Schnappschüsse von den »schönsten« Luftkämpfen zu machen.

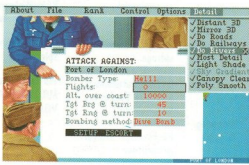


Der eigene Flieger wird schattiert dargestellt

## BORIS SCHNEIDER

In den dreieinhalb Jahren, um die sich diese Simulation verspätet hat, müssen die Programmierer an einem entlegenen Ort ohne Softwareladen gelebt haben. Sonst wäre ihnen sicher nicht entgangen, daß genau diese Spielidee schon mal von Lucasfilm mit »Battle of Britain« umgesetzt wurde. Und das ist, obwohl auch mehr als drei Jahre alt, nicht nur professioneller aufgemacht und flexibler in den Missionen, sondern noch dazu mit dem besseren Handbuch und einem viel härteren Spielwitz ausgestattet.

Von der quäkenden Sprachausgabe über eine heutzutage veraltet wirkende 3D-Grafik bis hin zu echten Bedienungs-Problemen macht Reach for the Skies den Eindruck, als ob die Entwickler jahrelang lustlos wie an einem zähen Steak an diesem Programm knabberten und es irgendwann mal entnervt auf den Markt brachten, um endlich was anderes machen zu dürfen. Die »Neuheiten«, eine Photo-Funktion und einfacher zu lesende, digitale Cockpit-Anzeigen, sind entweder nutzlose Spielerei oder eine Beleidigung für Realitäts-Fanatiker.



Im Hauptquartier werden die Einsätze geplant



## REACH FOR THE SKIES

- ☐ PC/XT
- ☐ EGA
- ☐ AdLib
- ☐ Tastatur

- ☐ 286er
- ☐ VGA
- ☐ Soundblaster
- ☐ Maus

- ☐ 386er
- ☐ Super VGA
- ☐ Roland
- ☐ Joystick

Spieler-Typ: Flugsimulation  
 Hersteller: Virgin  
 Ca.-Preis: DM 120,-  
 Kopierschutz: Erröglige Handbuchabfrage  
 Anleitung: Englisch; gut  
 Spieltext: Englisch; wenig  
 Bedienungs: Ausreichend  
 Anspruch: Für Einsteiger  
 Grafik: Ausreichend  
 Sound: Ausreichend

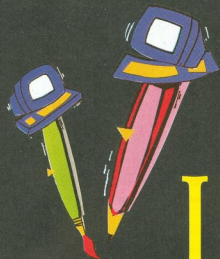
RAM-Minimum: 640 KByte  
 Festplattenplatz: ca. 3 MByte  
 (VGA-Version)

Besonderheiten: Photo- und Video-Funktion zum Aufzeichnen der besten Flugszenen.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit Joystick und VGA.







# Damit Ihr PC das macht, was Sie wollen:



Der PC sollte dem Menschen bei der täglichen Arbeit helfen und ihn nicht davon abhalten. Und damit Ihr PC wirklich das macht, was Sie wollen, gibt es jetzt Highscreen HIGHLIGHTS – das PC-Magazin für den Menschen.

Es liefert Ihnen sofort anwendbares Wissen in Form von Kursen und Workshops, Informationen über Aus- und Weiterbildungsmöglichkeiten und vieles mehr. Leichtverständliche Gebrauchsanleitungen für genau das, was Ihr PC für Sie machen soll.

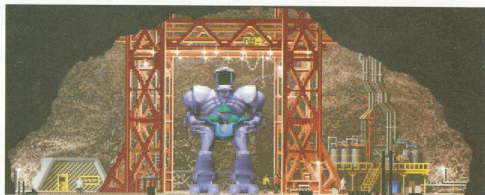
Natürlich finden Sie auch noch einen unterhaltsamen Spieleiteil und die wichtigsten und nützlichsten Infos vom gesamten Computermarkt.

Aber in erster Linie finden Sie in Highscreen HIGHLIGHTS Wissen – kompakt, leicht verständlich, sofort anwendbar: Damit der PC für den Menschen arbeitet und nicht umgekehrt.



Highscreen HIGHLIGHTS –  
sofort anwendbares Wissen für Ihren PC.

**Ein 14 Meter hoher Roboter kennt keine Parkplatzsorgen – er schafft sich einfach Platz. Zum Beispiel auf der Erde, deren Bewohner einem außerirdischen Völkchen weichen sollen.**



In unterirdischen Labors basteln die Menschen an eigenen Riesenrobotern

# XENOBOTS

den. Vielleicht wird es mit diesen Xenobots gelingen, die zweite Angriffs-Welle zu überstehen, ohne die letzten bewohnbaren Flecken unserer Erde atomar zu ver-

strahlen.

Das amerikanische Softwarehaus »Novalogic«

**Auf der Weltkarte suchen Sie sich eine von zwölf Missionen aus**

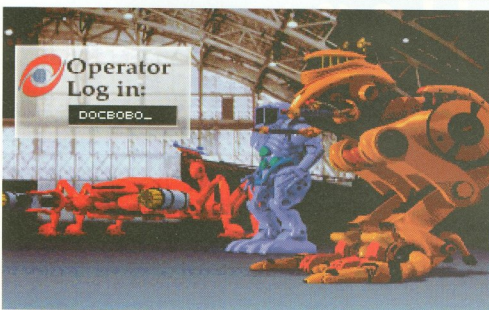
gehört seit »Comanche« zu den großen Namen im PC-Spiele-Bereich. Vor Comanche war Novalogic allerdings ein reines Entwicklungshaus,

das Auftragsarbeiten für andere Hersteller übernahm, unter anderem »Xenobots« für Electronic Arts, das erst jetzt fertiggestellt wurde. Es handelt sich dabei um ein kombiniertes Action- und Strategiespiel, welches ohne das Voxel-System aus »Comanche« auskommen muß. Es gibt drei verschiedene Roboter-Typen, die Sie im Verlauf des Spiels beherrschen müssen. Der blaue »Humanoid« ist der starke Kämpfer, der rote »Scorpion« ist ein Lastenroboter und der gelbe »Scout« beschafft Lageberichte von den feindlichen Linien. Nur im Zusammenspiel können die drei Robotertypen alle zwölf gegnerischen Basen vernichten. Um die Steuerung und Funktion der Roboter kennenzulernen, gibt es auch vier Trainings-Szenarien, bei denen die Xenobots jeweils einzeln oder zusammen eingesetzt werden.

Jedes Szenario hat zur Aufgabe, die gegnerische Basis zu vernichten. Dazu stehen Ihnen nur begrenzt viele Roboter zur Verfügung. Auch Sie haben eine Basis, die natürlich

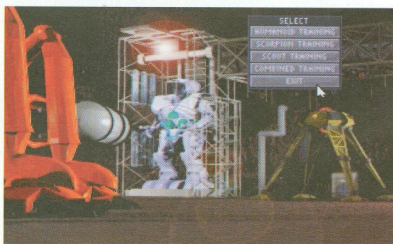
gegen die Angriffe der Gegner verteidigt werden muß. Der Aktionsradius aller Roboter ist dabei durch das »Netz« ein-

**A**ls Astronomen einen neuen Kometen entdeckten, war das keine besonders interessante Meldung. Dann aber änderte er seinen Kurs und machte sich auf den Weg in Richtung Erde, worüber nicht nur die Astronomen staunten. Und als der offensichtlich künstliche Himmelskörper eine Umlaufbahn um unseren Planeten einschlug und Dutzende von



Unter dem Namen, mit dem Sie sich einloggen, werden Spielstände gespeichert

unbekannten Modulen fallen ließ, war keineswegs nur das Militär in Panik. Denn die Außerirdischen haben keine Geschenke, sondern eine schlagkräftige Invasionstruppe mitgebracht. Riesige, nahezu unzerstörbare Roboter mit bisher unbekannten Waffen machen sich auf, den Widerstand der Menschen zu brechen und den Planeten zu unterwerfen. Nur durch Einsatz von Atomwaffen, welche die halbe Erde verwüsten, werden die Roboter gestoppt. Doch ein zweiter Invasions-Trupp ist schon auf dem Weg. In der Zwischenzeit analysieren Wissenschaftler die Überreste der Gegner und bauen von Menschen steuerbare Versionen nach, die »Xenobots« genannt wer-



Vier Trainings-Missionen stehen zur Auswahl





## IM WETTBEWERB

Der Kampf der Riesen-Roboter wurde schon einmal als Actionspiel von Activision auf die Bühne gestellt; das mehrere Jahre alte Mech Warrior darf sich heute aber nur als höchst durchschnittliche Action-Titel sehen. Ebenfalls in die Action/Strategie-Ecke gehört Carrier Command, das einige verblüffende spielerische Parallelen zu den Xenobots hat. Ungeschlagen im Echtzeit-Strategie-Bereich ist der Klassiker Command HQ; auch die History Line und sein Vorgänger Battle Isle sind gradlinigere Strategiespiele und damit ansprechender als der Genre-Mix Xenobots.

Command HQ	84
History Line 1914-1918	78
Carrier Command	71
XENOBOTS	67
Mech Warrior	54

geschränkt. Ein Roboter muß ständig mit Energie versorgt werden. Diese bezieht er durch Mikrowellen-Übertragung aus Relais-Stationen, die auf dem Spielfeld verteilt sind. Ist

er zu weit von einer Relais-Station entfernt, läuft der Xenobot nur noch auf Reserve-Batteriestrom, der die Verteidigungssysteme nur ungenügend versorgt. Ist auch die Batterie leer, kann der Roboter nur noch wieder Richtung Basis schleichen, um möglichst bald wieder auf das energiespendende Netz zu stoßen. Durch das Netz kommt auch die Taktik ins Spiel: Einfach alle fremden Roboter verdrängen funktioniert nicht, denn wenn man sich aus dem eigenen Netzbe- reich entfernt, werden die eigenen Maschinen

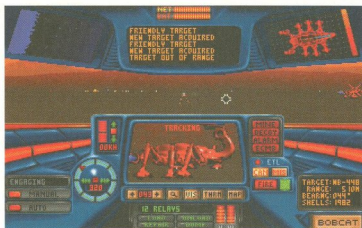


### HEINRICH LENHARDT

Ob das wohl so sinnvoll war, ein Strategiespiel als Actionspiel zu tarnen? Wer sich auf eine handfeste Roboter-Keilerei im Stile von Navalogsics innovativem Hubschrauber-Spiel »Comanche« freute, wird von diesem Spiel enttäuscht sein. Das strategische Element überwiegt stark, daß die Direkt-Steuerung der Roboter nahezu sinnlos ist. Nur manchmal, wenn ein Autopiloten-Programm ver- rückt spielt und aus Versehen eine eigene Einheit angreift, lohnt sich der Griff zum Steuerknüppel, ansonsten wählt man einfach immer nur den passenden Autopiloten aus und schaut zu. Nicht, daß dadurch das Spiel langweilig wäre: Da gerade zu Beginn der ersten Missionen laufend etwas passiert, gerät man bei der Steuerung von einem halben Dutzend Robotern ganz schön in Panik.

Die grafische Gestaltung des Vorrans und der Menüs läßt auf optische Leckerbissen schließen, auf die man im Spielverlauf dann aber lange warten kann. Die eigentliche 3D-Grafik im Spiel ist gar öd und fad: Flaches Gelände, ab und an ein Berg, ein roter Horizont und die immer gleichen Roboter sind zu sehen, sonst nichts. Ob es sich noch lohnt, einen derart kargen Planeten zu verteidigen?

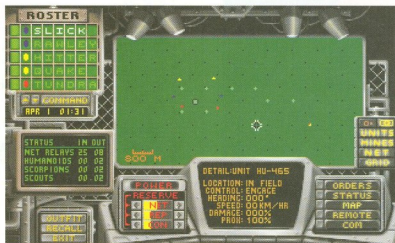
sehr verwundbar. Das eigene Netz muß also immer weiter ausgebaut, das des Gegners hingegen eliminiert werden. Zu den feineren Taktiken in höheren Levels gehört es dann auch, Teile des gegnerischen Netzes durch gezieltes



Mit dem Fernrohr können Sie auch weit entfernte Gegner anpeilen

Zerstören von Relais abzuschneiden, und diese dann an eigene Netz anzuschließen, um so schlagartig Außenposten im Feind-Gebiet aufbauen zu können.

Die langsamen »Scorpions« beginnen also mit dem Ausbau Ihres Netzes, mit den »Scouts« schauen Sie, was der Gegner so macht und die »Humanoids« beschützen diese beiden Roboter-Typen vor Angriffen. Haben Sie verwundbare Stellen des Gegners ausgemacht, schicken Sie Ihre Humanoids zur Attacke. Da Sie bei bis zu einem Dutzend Robotern auf dem Gelände unmöglich alles selber machen können, gibt es mehrere Autopilot-Programme, die je nach Roboter-Typ die gängigen Funktionen steuern. Allen Typen

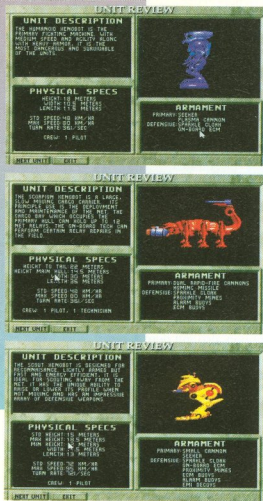


Taktik pur auf der strategischen Landkarte: Wo treiben sich meine Roboter wieder rum?

können Sie Anweisungen wie »Gehe dorthin«, »Stehe hier Wache«, »Greife dieses Ziel an« oder »Bewache diese Einheit« geben. Der Scorpion kennt noch drei Spezial-Programme für den Aufbau des Netzes, mit dem er dann automatisch die Relais-Stationen absetzt. Natürlich können Sie jederzeit den Autopiloten abschalten und alle Funk-

tionen von Hand steuern. Sie »hüpfen« dabei per Tastendruck von Cockpit zu Cockpit und wieder zurück zur Kom-

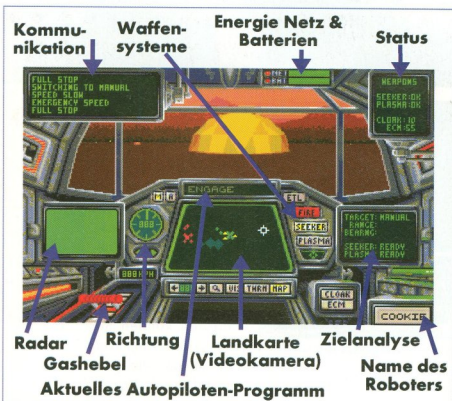
So nah kommen Sie eigentlich nur an die eigenen Roboter heran



Die drei Robotertypen im Überblick: der blaue Kämpfer, der rote Lastenträger und der gelbe Späher

wenig Energie, dauern Reparaturen und Neuproduktion entsprechend länger. Xenobots wird fast komplett mit der Maus gesteuert, von einem Tastendruck werden Sie allerdings nicht herkommen (die ALT-Taste dient der Ziel-Anwahl) und manche anderen Funktionen sind über die Tastatur schneller auszulösen als per Maus. Theoretisch können Sie auch einen Joystick zur direkten Steuerung eines Roboters benutzen, was im Test aber wenig Sinn machte, da man sich nur sehr selten minutenlang auf einen einzelnen Roboter konzentrieren kann.

Eine automatische Speicher-Funktion sorgt dafür, daß Ihr



Ein Cockpit im Überblick: So steuern Sie den blauen Humanoiden.



## BORIS SCHNEIDER

Veteranen der Spiele-Szene kennen sicher noch »Carrier Command«. Auch bei diesem Oldie sind die Action-Szenen nur Staffage für das eigentlich Spiel, bei dem Insel um Insel erobert und zu einem Netzwerk verknüpft werden muß. Bei Xenobots sind die spielerischen Elemente verblüffend ähnlich; kein Wunder, daß die Programmierer fast dieselben Fehler begangen haben, wie die Carrier-Kollegen vor drei Jahren. Zum ersten vermisse ich eine zuschaltbare Zeitkompression, denn an die gegnerische Basis kommt man bei völlig freiem Feld trotzdem erst nach einer Viertelstunde heran, weil der schleichende Scorpion einfach mit dem Netz nicht nachkommt und die Roboter mit Batteriekraft die gegnerische Basis nicht knacken können. Ohne vollständigen Sieg darf man aber nicht in die nächsten Missionen – also heißt es abwarten und durchbeissen. Ziemlich geschlapt wurde auch bei der Bedienung. Die Autopiloten-Programmierung hätte in ein Mini-Menü gehört, damit man sich nicht andauernd durch eine Liste klicken muß und den Befehl, den man sucht, immer wieder verpaßt. Auf der Landkarte darf man Ziel-Positionen

nur mit der Kombination ALT+ Maus-Taste anklicken, obwohl die rechte Maustaste frei wäre. Und die Autopiloten-Programme sind dumm genug, immer wieder mal auf die eigenen Einheiten zu feuern, wenn diese gerade in der Schußbahn stehen. Zu diesen ärgerlichen Kleinigkeiten gesellt sich noch ein Handbuch, das es tunlichst vermeidet, echte Hinweise zum Spielablauf zu geben. Menüs erklärt, doch wer die Spielstrategie kopieren will, muß erstmal selbst ein paar Stunden herumprobieren. Hat man dann endlich verstanden, worauf die Programmierer hinaus wollen, macht das Spiel tatsächlich Spaß! Das Konzept des Netzwerk-Aufbaus funktioniert gut (bis auf so manche Wartezeit) und macht Xenobots zu einer unterhaltsamen strategischen Herausforderung. Daß uns die Programmierer auf dem Weg zum Spielspaß so viele Knüppel zwischen die Beine werfen, mag man noch verzeihen. Aber wieso gibt es keinen Zwei-Spieler-Modus? Xenobots wäre optimal für Nullmodem- und Netzwerk-Duelle geeignet, doch da ging den Programmierern wohl endgültig die Puste aus.

Spielstand beim ordnungsgemäßen Verlassen des Programms nicht verloren geht. Starten Sie das Spiel später mit dem selben Namen, finden Sie sich an der Stelle wieder, an der Sie das letzte Mal aufgehört haben. Um also mitten in einer Mission einen Spielstand zu speichern, gehen Sie einfach ins DOS zurück. Das Programm verwaltet nahezu beliebig viele Piloten und damit Spielstände. (bs)



## Xenobots

<input type="checkbox"/> PC/XT	<input checked="" type="checkbox"/> 286er	<input checked="" type="checkbox"/> 386er
<input type="checkbox"/> EGA	<input checked="" type="checkbox"/> VGA	<input type="checkbox"/> Super VGA
<input checked="" type="checkbox"/> Adlib	<input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster	<input type="checkbox"/> Roland
<input checked="" type="checkbox"/> Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Joystick
<b>Spieler-Typ</b>	<b>Action/Strategie-Spiel</b>	<b>RAM-Minimum: 640 KByte RAM</b>
<b>Hersteller</b>	<b>Novologic / Electronic Arts</b>	<b>Festplattenplatz: ca. 2,7 MByte</b>
<b>Ca.-Preis</b>	<b>DM 120,-</b>	<b>Besonderheiten: automatisches Speichern von Spielständen</b>
<b>Kapierschutz</b>	<b>keiner</b>	<b>Wir empfehlen: 386er (25 MHz) mit Maus</b>
<b>Anleitung</b>	<b>Englisch; (viel)</b>	
<b>Spieltext</b>	<b>Englisch; (wenig)</b>	
<b>Bedienung</b>	<b>Ausreichend</b>	
<b>Anspruch</b>	<b>Für Fortgeschrittene</b>	
<b>Grafik</b>	<b>Befriedigend</b>	
<b>Sound</b>	<b>Befriedigend</b>	





# C omputerferien im Schwarzwald



## Spielend Programmieren lernen im Computercamp Freiburg

### Urlaub mal ganz anders

Ganz ungezwungen geht es nach dem Motto "Mit Spaß dabei" zur Sache. Langeweile ist ein Fremdwort, und der "Schulbankendruck" wird vergeblich gesucht. Jeder Kursteilnehmer sitzt an seinem eigenen Computer. Schon al-

lein diese Tatsache steigert die Motivation erheblich. Desweiteren wird nicht etwa nur Lehrstoff vermittelt, sondern der Schüler bekommt genügend Freiraum, um eigene Ideen zu verwirklichen. Es wird scharf darauf geachtet, Streß absolut zu vermeiden. Schließlich lernt es sich am besten, wenn alles "wie von selbst geht" und kein Leistungsdruck herrscht.

**BASIC, GFA-BASIC, Pascal, "C"-Programmierung,  
Assembler, PC - MS-DOS, PC-Anwendungen**

Ferienstpaß

## Computer-Camp

Hier machen die Ferien Spaß und im Computerkurs wird spielend das Programmieren gelernt. Im Feriencamp Freiburg bietet Computer World Kindern und Jugendlichen von 10 bis 18 Jahren in den Sommerferien ein tolles Programm. Von BASIC, GFA-BASIC, Turbo-Pascal, Assembler, PC - MS-DOS, PC-Anwendungen und "C"-Programmierung stehen den Jugendlichen über 20 Computerkurse zur Auswahl. Selbstverständlich wird der Unterricht von qualifizierten und pädagogisch erfahrenen Dozenten gestaltet, hat jeder Teilnehmer im Unterricht seinen eigenen Computer und erhält speziell für Kinder oder Jugendliche konzipierte Unterrichtsmaterialien. Aber nicht nur der Computerkurs steht auf dem Programm, sondern ein wirklich abwechslungsreiches und attraktives Freizeitprogramm wird geboten. Neben den 20 Unterrichtsstunden pro Woche bleibt viel Zeit, in der

aber sicher keine Langeweile aufkommt. Der Amerikan-Sports-Kurs mit Skateboard-Fahren, Bumerangwerfen, Baseball, Football, BMX und Mountain-Bike gehören ebenso zum Programm wie ein Rundflug über den Schwarzwald, Tennis, Kino, Disco und die Ausflüge in den ELTROPARK und zur Sommerrodelbahn nach Steinwasen. Pädagogisch erfahrene Betreuer innen und Trainer gestalten zusammen mit den Teilnehmern dieses reichhaltige Freizeitangebot und sorgen dafür, daß die Computerferien zu einem bleibenden Erlebnis werden.



## WETTBEWERB WETTBEWERB WETTBEWERB 5 x 1 Woche Computerferien zu gewinnen

### So können Sie gewinnen:

Lesen Sie den obigen Text und finden Sie das Motto, unter dem bei Computer World das Programmieren spielend gelernt wird. Schreiben Sie das Lösungsmotto (fünf Wörter) und Ihre Adresse auf den Gewinncoupon und als mit der Post an Computer World.

**Sofort kostenlosen Prospekt  
anfordern!**

### Teilnahmebedingungen:

Teilnehmen kann jeder, außer Mitarbeiter der Firma Computer World.  
Einsendeschluß ist der 31. Mai 1993.  
Die Gewinner werden benachrichtigt.  
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen



## Computer World

EDV-Ausbildung & Computerferien GmbH

Lexerstraße 6, 7800 Freiburg

Telefon (07 61) 89 28 69

Telefax (07 61) 89 28 84 • BTX (07 61) 89 28 91

Hier ankreuzen und einsenden an: Computer World GmbH, Lexterstr. 6, 7800 Freiburg

Lösungsmotto: \_\_\_\_\_  
 Name: \_\_\_\_\_  
 PLZ: \_\_\_\_\_  
 Straße: \_\_\_\_\_  
 Geb.-Dat.: \_\_\_\_\_  
 Vorname: \_\_\_\_\_  
 Ort: \_\_\_\_\_

# MANTIS

## FÜR CD-ROM

**Verdruß von Sirius: Der Weltraumkampf gegen krabbelige Kosmoskäufer mit dem Raumschiff Mantis sorgte letztes Jahr für Entsetzen bei terranischen PC-Spielern. Mit einer neuen, verbesserten CD-Version will Microprose diese Schmach vergessen machen.**



**D**er arme Firmendichter für wohlklingende Verpackungstexte wurde mal wieder schwer strapaziert. Blumigste Formulierungen, verheißungsvoll und Begehrlichkeiten weckend, betören Sirenenängsten gleich den potentiellen Käufer im Softwareladen. Wann ist Ihre Widerstandskraft gebrochen? Bereits bei der Ankündigung »Mit unglaublicher, erweiterter Intro-Sequenz« oder bricht Ihre Selbstbeherrschung erst bei »CD-ROM-Weltraumabenteuer des Jahres« zusammen?

Ein solches Ballyhoo hat die neue CD-ROM-Version von »Mantis« auch bitter nötig. Mit der vor einem halben Jahr veröffentlichten Diskettenversion mühte sich Microprose kräftig, seinen guten Namen zu ruinieren. Bei dem von Origins »Wing Commander«-Erfolgstitel inspirierten Science-fiction-Epos flogen Sie Dutzend von verblüffend ähnlichen Einsätzen gegen böse Weltraum-Kakerlaken. Die 3D-Action litt unter einer nervenzermüdbenden Steuerung und die grußige Qualität der digitalisierten Zwischensequenzen ließen einen ernsthaft an der Unversehrtheit der VGA-Karte zweifeln.

Genug gelästert - als Microprose seinerzeit eine »erweiterte CD-ROM-Version« von Mantis ankündigte, klang's jedenfalls wie eine Drohung. Immerhin hat man sich lange genug mit dieser Umsetzung Zeit gelassen; der Hersteller spricht gar vom »ersten Action-Simulator, der speziell für CD-ROM entwickelt wurde«. Von so etwas lassen sich die nach guten CD-Spielen durstenden, ehrbaren Jungs aus unserer Testredaktion immer beeindruckern.

Ganz so innovativ wie angekündigt ist diese Umsetzung aber bei weitem nicht. Im Prinzip bietet sie das Basis-Spielprinzip der Diskettenversion (Schauder!) und eine Ladung

**▲ Dank Autopiloten und zielsuchenden Raketen beschränkt sich die spielerische Herausforderung aufs Drücken des Feuerknopfes**

zusätzlicher Features; namentlich 25 weitere Missionen, eine zusätzliche Alien-Rasse und die bereits erwähnte ausgedehnte Intro-Sequenz. Außerdem wurden die zusätzlichen Sprachausgabe-Häppchen, die bei der Disk-Version in Form eines »Speech Pack« nachgekauft werden mußten, gleich mit auf den Silberling gepackt.

Grundsätzlich gibt es im Weltraum nichts Neues. Man hüpfet per Hyperraum-Transfer ins Zielgebiet und hat mit der Steuerung mehr Ärger, als mit den sirianischen Killer-Kakerlaken. Nachdem Sie einmal Gas gegeben haben, fliegt das Raumschiff konstant in die selbe Richtung weiter. Um die Flugrichtung (die mit der Sichtrichtung nicht identisch sein muß) zu wechseln, muß man die Kiste mühsam abbrem- sen, wenden und wieder beschleunigen.

Die Programmierer betonen im Handbuch verzweifelt, wie realistisch dieses Triebwerkverhalten im Vakuum sei;



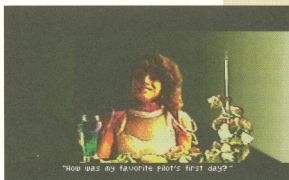
**Durch Wegschalten der Cockpit-Anzeige wird das 3D-Sichtfenster größer. Auch auf 386ern ist das Tempo flott, die Darstellung der Objekte aber lieblos**



### IM WETTBEWERB

Mehr Missionen und mehr Grafiken - daß uns dieser CD-Zuschlag nur ein Pünktchen mehr im Vergleich zum Disketten-Mantis wert ist, spricht Bände. Die Grundübel (unmögliche Steuerung, schauderhafte Videosequenzen, schamarme Missionen) haben die Programmierer leider nicht beseitigt. Im direkten Vergleich mutiert selbst ein mittelmäßiges 3D-Weltraumspiel wie Epic zur Erlösung. Die kosmische Vorherrschaft gebührt immer noch den beiden Wing Commander-Titeln, denen in punkto Spielspaß und Atmosphäre kein Konkurrent etwas vormacht. Die Action-Referenz Comanche bietet statt Science-fiction-Glanz ein eher nüchternes Hubschrauber-Ambiente, ist aber grafisch der mit Abstand imposanteste Titel im Wettbewerb.	86
Comanche	86
Wing Commander II	83
Wing Commander	51
Epic	27
<b>MANTIS (CD-ROM)</b>	<b>27</b>
Mantis (Disketten-Version)	26

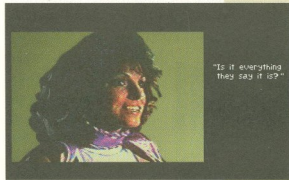




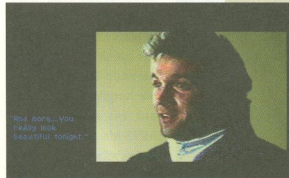
In einigen Sequenzen zwischen den Missionen soll Kino-Atmosphäre verbreitet werden. Der müde Pilot wird hier nach dem Einsatz von seiner Verlobten erwartet



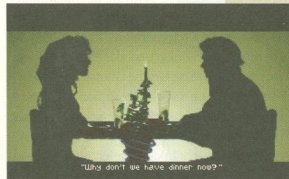
Angesichts der schlechten Qualität der digitalisierten Bilder spendet diese kühne Schnitt zur Schatten-Darstellung vorübergehende Linderung für die gereizten Pupillen



Hamsterbäckchen setzt nach: Zur Konversation beim Abendbrot gehört ein ausführliches Befragen des Angeboteten zu dessen Arbeitsalltag



Mitten im Satz preist unser Held statt des schönen Raumschiffs plötzlich die mutmaßliche Attraktivität seines Herzblatts



Doch die aufkeimende Romantik wird zugunsten anderer Grundbedürfnisse zurückgestellt: kauen statt kuscheln – Schnitt!

das mag streng physikalisch gesehen auch stimmen, aber spielerisch ist eine fröhliche Direktsteuerung Marke »Wing Commander« weitaus bekömmlicher. Mantis bietet zum Ausgleich ein paar Autopiloten-Funktionen, mit denen Ihr Raumschiff z.B. selbständig einem anvisierten Gegner folgt. Der Missionsablauf gestaltet sich dadurch wenig aufregend: Autopilot anwerfen, wenige Sekunden warten, ein paar Raketen abschießen und finito – zurück zur Heimatbasis, wo die nächste Videosequenz durchgestanden werden muß. Dank mehr Masse bei Grafik und Sound belegt Mantis zwar um die 150 MByte auf der Compact Disc, aber von einer gründlichen Ausnutzung dieses Mediums kann kaum die Rede sein. Sound und Sprache ertönen nur per Soundkarte; um die Gespräche zu hören, ist ein Soundblaster-kompatibles Modell Pflicht. Zumindest den einen oder anderen Dialog hätte man doch richtig schön digital auf der CD unterbringen können; Platz genug wäre gewesen. Um Spielstände zu speichern, belegt das Programm wenige KByte Festplatten-Platz. Der Hersteller empfiehlt außerdem dringend, zwei Files von der CD auf die Hard Disk zu kopieren, um den Spielablauf zu beschleunigen. Wenn Sie der CD-ROM-Version von Mantis diese Gunst erweisen, »parkt« es gut 4 MByte Daten auf Ihrer Festplatte.

(hl)



## HEINRICH LENHARDT

Aus der Abteilung »Nichts dazu gelernt«: Anstatt die durch und durch grauenvolle Diskettenversion von Mantis komplett auf den Müll zu werfen, wagt es der Hersteller, eine leicht getunte Neuauflage dieser Space Tragedy als »neues« Multimedia-Programm anzupreisen. Wenn ich ein verkorkstes, einfallsloses Spielprinzip mit noch mehr schmerzhaften Grafiken und langweiligen Missionen aufblähe, kommt unter Strich mehr Masse, aber keine Klasse heraus. Mir fiel an der CD-ROM-Umsetzung lediglich das Entfallen der Handbuchabfrage angenehm auf. Ansonsten bekommt man den alten Murks geboten, für den Sie zudem 10 Mark mehr berapen dürfen, als bei der ohnehin schon überbeurten Disketten-Version. Ganz schön dreist, wenn man bedenkt, daß die Herstellungskosten für eine CD wesentlich günstiger sind als der Zehnerpack HD-Disketten, auf dem das Floppy-Vorbild untergebracht war. Trotz bescheidener Erwartungshaltung seitens des Testers endet Mantis auch auf CD-ROM mit einer Bruchlandung. Der genervte Redakteur wartet weiterhin auf ein wirklich tolles Compact-Disc-Spiel und macht den Weltraum einstweilen lieber mit Wing Commander II unsicher: Kilrathi 1, Küchen-schaben 0.



## MANTIS (CD-ROM-VERSION)

- ☐ PC/XT
- ☐ EGA
- ☐ AdLib
- ☐ Tastatur

- ☐ 286er
- ☐ VGA
- ☐ Soundblaster
- ☐ Maus

- ☒ 386er
- ☐ Super VGA
- ☐ Roland
- ☒ Joystick

**Spiele-Typ**  
Hersteller  
Ca.-Preis  
**Kopierschutz**  
Anleitung  
Spieltext  
Bedienung  
Anspruch  
Grafik  
Sound

**Aktionspiel**  
Microprose  
DM 170,-  
–  
Englisch: befriedigend  
Englisch: mittelschwer  
Ausreichend  
Für Einsteiger  
Ausreichend  
Befriedigend

**RAM-Minimum:** 2 MByte  
**Festplattenplatz:** Ein paar KByte werden für Spielstände benötigt.  
**Besonderheiten:** MS-DOS 5.0 erforderlich. Sprachausgabe nur per Soundblaster-kompatibler Karte.  
**Wir empfehlen:** 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Joystick und VGA.



# JORDAN IN FLIGHT

Werden Sie zum großen, grantigen Superstar, der die Bälle mit vehementer Inbrunst in die Körbe sammelt. Basketball-Legende Michael Jordan wurde für diese Sportsimulation digitalisiert und mit raffinierten 3D-Tricks zum Computerleben erweckt.

sich die Produktion eines Sportspiels lohnte, daß ganz auf den kahlköpfigen Riesen zugeschnitten ist.

»Jordan in Flight« bescherte dem zuständigen Programmerteam einiges an ungewöhnlicher Arbeit. Wenn man schon einen solchen Superstar unter Vertrag nimmt, dann will man halt ein bißchen mehr bieten als abstrakte Spieler-Sprites, die über den Bildschirm humpeln. Also mietete man ein Videostudio, lud den Großen Meister ein und filmte munter drauflos. Die Bewegungen von Jordan wurden aus acht Kamerawinkeln eingefangen und für Super VGA hochauflösend digitalisiert. Außerdem warf man das Konzept der »normalen« Sportspiel-Darstellung in den Papierkorb, wo

das Geschehen von der Seite oder von oben gezeigt wird. Bei Jordan in Flight sprinten Sie über einen 3D-Polygon-Parcours, als wär's

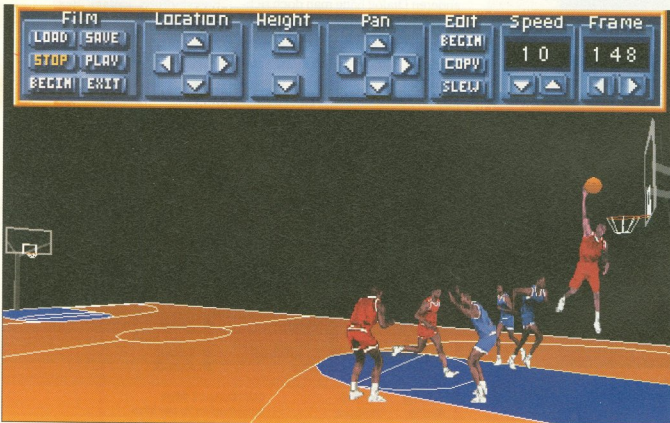
**Dieser Kommentator präsentiert die Tabellen und Statistiken**



ein Flugsimulator. Stufenlose Drehungen und Zooms erlebt man in 256 Farben - wahlweise Standard-VGA-Grafik (OK für 386er) oder hochauflösend mit Super VGA (da zeigt Ihr

486er, was in ihm steckt). Zusätzliches Grafik-Feintuning bietet die Wahl zwischen einem Vollbild und der Einblendung der Ergebnistafel. Bei letzterer Methode belegt die Anzeige einen Teil des Bildschirms; ergo muß weniger 3D-Fläche berechnet werden und der Spielablauf gewinnt etwas an Tempo. Sollten Sie hingegen mit einem auf Eis gelegten 66-MHz-Monsterprozessor gesegnet sein und einen zu schnellen Spielablauf befürchten, können Sie die Geschwindigkeit der Software auch herunterschrauben.

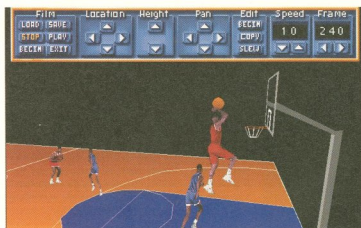
Beim Spieldesign kamen die Programmierer irgendwann an den Punkt, an dem die 3D-Grafik und das Einsetzen von kompletten Teams mit je fünf Spielern zu Übersichtslichkeits-Problemen führten. Also zog man eine Action-orientierte Basketball-Variante vor, bei der jede Mannschaft aus drei Spielern besteht. Der Ablauf ist dadurch sehr flott und punktetrichtig; durch die eingeschränkte Spielerzahl hat man



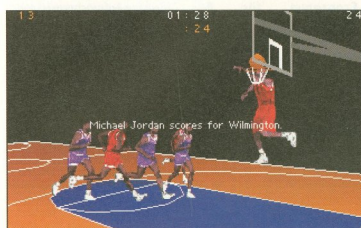
Fast wie im TV-Studio: Editieren Sie einen Spielzug mit der Super-VGA-Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten

**S**eit das amerikanische »Dream Team« bei der Olympiade in Barcelona die Konkurrenz aufmischte, sind die US-Basketball-Rastellis auch hierzulande bekannte Stars. Der erfolgreichste und bekannteste Spieler des Promi-Ensembles ist zweifelsohne Michael Jordan, der letztes Jahr sein Vereinsteam Chicago Bulls zur NBA-Meisterschaft führte. Vor allem in den USA ist der Jordan-Kult so weit fortgeschritten, daß





Hochauflösend in die Höhe: Man nennt ihn nicht umsonst »Air« Jordan

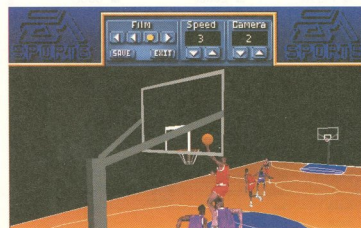


Wird ein Punkt erzielt, blendet das Programm prompt den Namen des Korbjügers ein

öfferts Platz für ein Solo und kann schnell einen Kollegen anspielen. Bei der Steuerung haben Sie die Wahl zwischen zwei Alternativen. Im »Jordan-Modus« kontrolliert man während der gesamten Partie den guten Michael; die beiden Mitspieler übernimmt der Computer. Zur besseren Kontrolle kann man bei jedem Anspiel per Funktionstasten einen

	1st	2nd	3rd	4th	Total
Points	7	10	0	0	17
Field Goals	2	5	0	0	7
Attempts	3	8	0	0	11
Percent	67	63	0	0	64
3 Pointers	3	0	0	0	3
Attempts	3	0	0	0	3
Percent	33	0	0	0	33
Steals	1	1	0	0	2
Rebounds	0	2	0	0	2

Spielstatistiken dürfen nicht fehlen



Hier betrachtet man das Geschehen aus einer Perspektive hinter dem Korb



## BORIS SCHNEIDER

Wenn man einen Superstar wie Michael Jordan aktiv in das Spieldesign einbezieht, erwartet man natürlich eine Basketball-Simulation, die jedes Detail des Sports in digitale Form bannet. Allerdings haben sich die Programmierer auf ein ziemlich abgespecktes Basketball zugunsten wirklich beeindruckender Technik eingelassen. Die flotte 3D-Grafik, gespickt mit vielen Geräuschen und Sprachausgabe von »Air« Jordan persönlich, läßt genug Stimmung aufkommen, um die geschrumpfte Mitspieler-Anzahl zu vergessen. Der Nachrichtensprecher sieht immer gleich aus, die Team-Auswahl- und Statistik-Screens sind schlicht. Zum Ausgleich gibt es den Replay-Modus, der die schönsten Szenen speichert. Nur eines kann er nicht ersetzen: Eine Modem-Option für zwei (oder mehr) Spieler, die hier vermißt wird.

Daß der Super-VGA-Modus nicht VESA-kompatibel ist, sorgt für Ärger; gerade mit so mancher neuen Grafikkarte (mit Chips von 53 oder IIT) kann man nur die normale VGA-Version spielen.

Immerhin tut sich überhaupt was; bei anderen Super-VGA-Programmen ohne Lo-Res-Option wäre man hier aufgeschmissen. Und so schlecht sieht Jordan in normaler VGA-Auflösung auch nicht aus.

von vier Offensiv-Taktiken wählen; außerdem läßt sich durch Feuerknopfdruck ein Paß anfordern, wenn ein Teamkollege in Ballbesitz ist. Im zweiten Modus steuern Sie jeweils den Spieler Ihrer Mannschaft, der in Ballbesitz ist. Diese bei den meisten anderen Sportsimulationen bevorzugte Variante ist taktisch nicht so reizvoll, sorgt aber dafür, daß Sie in der Offensive wirklich alles unter Kontrolle haben und nicht den Ballkünen der Computerkollegen vertrauen müssen. Die Joystick-Steuerung klappt vorzüglich; je ein Feuerknopf dient zum Passen und zum Werfen. Hat das gegnerische Team den Ball, wird auf Knopfdruck gesprungen (zwecks abblocken) oder der Gegner besonders inbrünstig gedeckt (...was schon mal als Foul abgepiffen werden kann). Das Programm bietet auch eine Alibi-Maussteuerung an, die aber bei weitem nicht so präzise ist wie die Knüppelkontrolle.

Mit dem vor allem unter Super VGA sehr lebensecht wirkenden Michael Jordan und dessen gelegentlich ertönnenden Sprachsamples ist

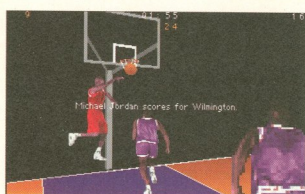


## IM WETTBEWERB

Spielswerte Basketball-Simulationen sind auf dem PC erstaunlich rar. Das letzte Programm, das uns in dieser Sparte auffiel, war das in Ehren

ergraute TV Sports Basketball. Im Gegensatz zu Jordan in Flight bietet es die weniger spektakuläre Grafikdarstellung von der Seite. Durch seine realistischen Fünf-Mann-Teams sowie ausgefeiltere Liga- und Spieler-Statistiken ist es als ernsthaftere Sport-Simulation immer noch eine Alternative. Wer diesen Titel in einer Wirkliste noch auftreiben kann, möge zugreifen. Damit unser Vergleichsfeld nicht gar so mickrig ausfällt, werfen wir einen kurzen Blick auf zwei weitere Mannschaftssport-Simulationen. Elites European Championship '92 bietet simples Fußballgeklack, während Bethesda Softworks' Eishockey-Programm Wayne Gretzky Hockey 3 betont realistisch ist, aber Grafik und Spielwitz kommen dabei etwas zu kurz.

JORDAN IN FLIGHT	73
TV Sports Basketball	71
Wayne Gretzky Hockey 3	65
European Championship '92	46



Verdammt nah dran: Unter Standard-VGA mit 320 x 200 Bildpunkten wirken die Spielfiguren mitunter recht pixelig

## Spiele-Tests

die Präsentation natürlich noch lange nicht erschöpft. Ein smarter TV-Reporter begrüßt Sie zu den Spielen. Entweder begnügt man sich mit einer Trainingspartie oder betritt den Liga-Modus, bei dem Zwischenstand und Tabelle nach jedem Spieltag gespeichert werden. Vor jeder Partie lassen sich die Länge eines Spielabschnitts sowie der Schwierigkeitsgrad (drei Stufen) einstellen. Außerdem bestimmen Sie, wer neben Michael Jordan in Ihrem Team auftrumpfen soll. Insgesamt drei Positionen (inklusive einem Auswechselspieler) wollen besetzt werden. Sie haben die Wahl aus einer Spieler-Bibliothek mit gut zwei Dutzend verschiedenen Korbkünstlern, die mit speziellen Stärken und Schwächen gesegnet sind. In der Halbzeit und nach Spielende erscheint die Matchstatistik. Für die beiden Teams und alle Einzelspieler werden elementare Leistungen wie erzielte Punkte, Wurfversuche oder Rebounds genau aufgelistet. Besonders schicke Spielzüge lassen sich als Filmchen speichern und in einem Videorecorder-Modus sogar editieren. Electronic Arts kündigte übrigens für den Sommer die Veröffentlichung einer CD-ROM-Version des Programms an, die noch mehr digitalisierte Leckerbissen der optischen und akustischen Art enthalten könnte.

(hl)



Trotz der Beschränkung auf drei Spieler pro Team ist schwer was los



## HEINRICH LENHARDT

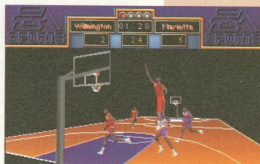
Hilfe, wo bin ich? Meine erste Spielminute als Heini Jordan war von grenzenloser

Konfusion geprägt. Die 3D-Grafik dieser innovativen Sportsimulation läßt sich mit keinem anderen Basketball-

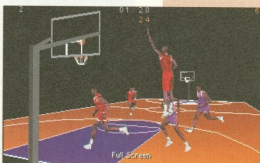
ausgelöst wird, aber die meisten Aktionen lassen sich direkt beeinflussen. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad muß man gegen die Computerteams sehr konzentriert spielen und darf nicht auf Zufälle hoffen. Leichtsinns-Pässe werden vom Gegner als willkommene Beute abgefangen; sichere Punkte erzielen Sie nur aus vernünftigen Positionen.

An den diversen Optionen wie Spielerwahl und Ligamodus kann man nichts aussetzen. Die ganze Aufmachung ist sehr professionell und hat unter Super VGA fast schon TV-Qualität. Neben dieser hohen Grafikaufklärung rate ich Ihnen dringend zur Steuerung mit einem Joystick oder dem Gravis Gamepad, um den schnellen Spielablauf gut unter Kontrolle zu haben.

Als flottes, Action-betonetes Zwischendurch-Sportspiel hat Jordan in Flight einen Stammpass auf meiner Festplatte verdient. Basketball-Fans werden zurecht aber bemängeln, daß aufgrund der Grafikdarstellung und der kleineren Mannschaften Kompromisse beim Spielablauf gemacht werden mußten. Es gibt einfach nicht so viele Paßmöglichkeiten und andere strategische Feinheiten, wie sie ein Programm mit konventionellem Blickwinkel bieten könnte. Durch das mächtig flotte 3D wird Jordan in Flight aber auch Sportmuffel mal zu einem Spielchen reizen: keine beinerte Sportsimulation, aber spritzige Basketball-Action.



Das stete Anzeigen der Ergebnistafel beschleunigt den Spielablauf auf langsamen 386ern



Der Full-Screen-Modus sieht eindrucksvoller aus, verlangt aber auch mehr Rechnerzeit

Programme für PCs verglichen. Die milde Panik legt sich aber schnell und bald wird man durch den lebenserregenden Blickwinkel richtig schön ins Geschehen reingezogen. Slam Dunks und andere freudige

Ereignisse quittiert der PC-Spieler dann mit geballter Faust und kernigen Jauchern; am Arbeitsplatz sorgen solche eruptiven Spontanäußerungen schon mal für ein paar gerunzelte Stirnen.

Angesichts des 3D-Systems hatte ich üble Befürchtungen ob der Spielbarkeit, aber die Darstellung ist nach der Eingewöhnungsphase erstaunlich übersichtlich. Manchen Punkt bekommt man nicht richtig mit, weil der Wurf am anderen Ende des Spielfelds



## JORDAN IN FLIGHT

- ☐ PC/XT
- ☐ EGA
- ☐ AdLib
- ☐ Tastatur

- ☐ 286er
- ☐ VGA
- ☐ Soundblaster
- ☐ Maus

- ☐ 386er
- ☐ Super VGA
- ☐ Roland
- ☐ Joystick

### Spieler-Typ

Sportspiel

Hersteller Electronic Arts

Ca.-Preis DM 100,-

Kopierschutz -

Anleitung Deutsch; gut

Spieltext Englisch; wenig

Bedienung Gut

Anspruch Für Einsteiger und Fortgeschrittene

Grafik Gut

Sound Befriedigend

RAM-Minimum: 2 MByte

Festplattenplatz: ca. 3,4 MByte

Besonderheiten: Basketball-Simulation mit 3D-Grafik unter Super VGA-Unterstützung.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) für VGA; 486er (min. 25 MHz) für Super VGA. Ein Joystick ist Pflicht.





**Seltsam: Flipper-Programme für den PC sind noch rar gesät. Mit Drachen, magischen Schwertern und schimmernden Kugeln macht Tristan den Anfang.**

# TRISTAN

Jeder kennt sie, die Flipper-Geräte, die in der Kneipe um die Ecke immer wieder auf eine Runde einladen. Die klassischen Flipper werden heutzutage allerdings von High-Tech-Geräten verdrängt, die mit mehreren Stockwerken, Digital-Anzeigen, Sprachausgabe und Spezial-Funktionen so manchen Windows-PC alt aussehen lassen. Die amerikanische Software-Firma »Amtek« geht genau den umgekehrten Weg. Auf dem High-Tech-PC wird ein Standard-Flipper simuliert; ohne verschiedene Stockwerke und Sprachausgabe, aber immerhin mit Kugelfang und Bonus-Zähler. »Tristan« heißt das gute Stück, bei dem ein mittelalterliches Fantasy-Ambiente für die Grafik herhalten mußte. So tummeln sich ein

Drache, verzauerte Schwerter und das Wort »Magic« auf der Flipperscheibe und dem Boden, auf dem die Kugel läuft.

Die beliebig veränderbare Tastaturbelegung läßt nicht nur den rechten und linken Flipper nach oben flippen, sondern schießt auch die Kugel ab und stößt den ganzen Flippertisch sanft an, wenn die Kugel mal nicht so fällt, wie man das gerne hätte. Doch wie im echten Leben wird zu häufiges oder zu heftiges Schubsen mit einem saftigen »Tilt« belohnt. Auf dem Spielfeld findet man alle Flipper-typischen Elemente: Bumper, Targets und Tore sowie diffizil miteinander verbundene Bonus-Ziele. Höhepunkt ist ein Kugelfang, der unter bestimmten Voraussetzungen die gerade gespielte Kugel schnappt und später wieder freigibt, so daß zeitweise zwei Kugeln gleichzeitig

Flippert auf die spartanische Art: Das Spielfeld von Tristan bietet nur die klassischen Pinball-Standards

Ohne VESA-Treiber müssen Sie mit einer farb-reduzierten 16-Farben-Version vorlieb nehmen.

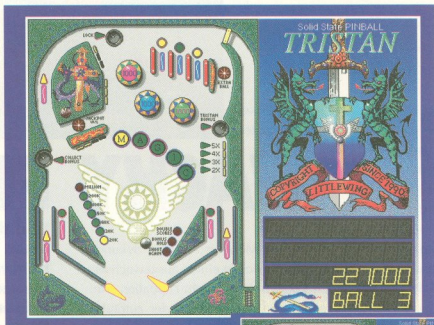
den über den PC-Lautsprecher (quäkig) oder eine Soundblaster-Karte (ordentlich) wiedergegeben und die High-Scores werden auf Disk gesichert. Als Mogelpackung erweist sich jedoch die angebliche Windows-Version. Hier handelt es sich nur um ein kurzes Windows-Programm, welches doch nur das DOS-Tristan startet. (bs)



## BORIS SCHNEIDER

Ein wenig spartanisch ist Tristan ja schon, wenn man ihn mit Flipper-Programmen beispielsweise auf Videospiel-Konsolen vergleicht. Aber gerade diese Reduzierung auf wesentliche Elemente und der »realistische Kugellauf« macht Tristan so ansprechend für »normale« Menschen, die nicht jedes High-Tech-Spiel in- und auswendig kennen. Auf dem Macintosh ist Tristan als Killer so manchen DTP-Büros bekannt; die Layouter spielen lieber, als an ihren Aufträgen zu arbeiten. Auch auf dem PC ist schon jetzt so manches Büro für einige Tage im Flipper-Fieber versunken. Heißer Sabotage-Tipp: Tristan in die Firma des Konkurrenten »einschleppen«. Trotzdem kommt irgendwann der Punkt, an dem man den Flipper kennt und das Spiel auf die höchste Punktzahl an Reiz verliert. Da wäre dann etwas mehr Abwechslung willkommen; aber leider ändert sich bei Tristan nichts. Da in den nächsten Wochen noch zwei ähnliche Spiele erscheinen sollen, bei denen mehrere Flipper integriert sein werden, (»Pinball Dreams« und »Take A Break Pinball«), sollte man sich mit dem Kauf von Tristan vielleicht noch etwas zurückhalten.

zeitig auf dem Bildschirm ihr Unwesen treiben. Tristan läuft in der Super-VGA-Auflösung von 640 mal 480 Punkten wahlweise in 16 oder 256 Farben (vorausgesetzt, ein VESA-Treiber ist vorhanden). Digitalisierte Sounds wer-



## TRISTAN

- ☐ PC/XT
- ☐ EGA
- ☐ AdLib
- ☒ Tastatur

- ☐ 286er
- ☒ VGA
- ☐ Soundblaster
- ☐ Maus

- ☒ 386er
- ☒ Super VGA
- ☐ Roland
- ☐ Joystick

**Spieler-Typ**  
Hersteller  
Ca.-Preis  
Kopierschutz

Flipperspiel  
Amtek / Littlewing  
DM 100,-  
einmalige  
Seriennummernabfrage

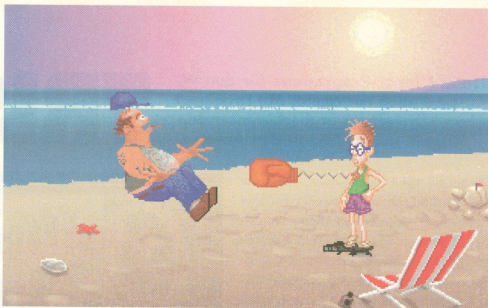
Anleitung  
Spieltext  
Bedienung  
Anspruch  
Grafik  
Sound

Englisch (ausführlich)  
Englisch (sehr wenig)  
Gut  
Für Einsteiger  
Befriedigend  
Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte  
Festplattenplatz: ca. 1,7 MByte  
Besonderheiten: Super-VGA mit  
256 Farben nur mit VESA-Treiber  
möglich.  
Wir empfehlen: 386er  
(16 MHz) mit VESA-Super-VGA.



Im Kampf gegen die »Big Guys with Muscles« sind raffinierte Techniken erlaubt



**D**a sitzen Sie nichts Böses ahnend vor Ihrem Computer,

als das Schicksal höchst einfachs-reich zuschlägt. In einem Moment hockt man noch im heimeligen Schein des Monitors; wenige Sekundenbruchteile später findet man sich in einem ausgewachsenen Schloß wieder. Den König belasten nicht Lappalien wie

entführte Prinzessinnen oder zutrauliche Drachen; vielmehr steht seine wirtschaftliche Existenz auf dem Spiel. Eure Hoheit beziehen ihr Monatsgehalt nämlich aus den Einnahmen eines Spielparks, doch nach Sabotageakten des niederträchtigen Dukes von Nebenan will ihn niemand mehr besuchen. Nur ein echter Spielheld kann Rettung bringen, indem er seine

übermenschlichen Talente einsetzt. Der Meister der Mausclicks und Herrscher aller Sprites sind natürlich Sie - also kein Grund zur falschen Bescheidenheit.

Bei so einer bizarren Story darf man natürlich kein todernstes Spiel erwarten. Die amerikani-

sche Newcomer-Softwarefirma Tsunami hat sich neben dem stockseriösen Adventure »Ringworld« mit »Wacky Funsters« eine gründliche Veräppelung klassischer Computerspiele

## WACKY FUNSTERS

Und da sage mal

einer, Programmierer hätten keinen Humor: Newcomer Tsunami präsentiert ein Computerspiel, das Computerspiele parodiert.

geleistet. Die vier Reaktionen werden durch die Rahmenhandlung im Schloß des Königs verbunden, der in verschiedenen Gestalten zwischen den einzelnen Runden inkarniert. Zum Elvis oder Phara

rao mutiert stellt er Quiz-, Denksport- und Scherzfragen. Da Sie zwischen mehreren vorgegeben Antworten wählen können, kommt man hier früher oder später durch ausprobieren weiter. Die einzelnen Actionspiele lassen sich aber auch

losgelöst von diesem grafisch manierlichen, aber inhaltlich dürtigen Programmte

il anwählen.

In den Spielhallen schier unaussrottbar sind Actionorgien, bei denen man ein Fadenkreuz über den Bildschirm bewegt und reihenweise Gegner abknallt. Die Tsunami-Parodie auf diese schlichten Vergnügungen nennt sich »Rambi vs Blambo« und bietet zwei Spielvarianten. Entweder schießen Sie als Rambo-Verschnitt auf niedliche Kuscheltiere oder rächen sich in Gestalt des Rehkitzes Rambi, das reihenweise Jäger, Holzfäller und Rambos umnietet. Das klingt martialischer, als es ist. Zum einen ist die grafische Aufmachung absolut genial; zum anderen schießt man »nur« auf Pappfiguren, die sich bei einem Treffer drehen oder umkippen.

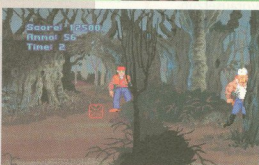
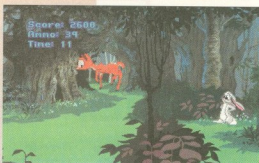
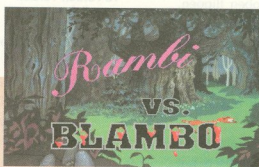
Bei »Road Kill« geht's nochmal zwei Nummern schwarzhumoriger zu. Bei dieser Parodie auf den Atari-Spielautomaten »Road Blasters« steuern Sie einen Highway-Raser, dessen Lebensphilosophie »Erwische alles, was sich bewegt« lautet. Also wechselt man auf den drei Spuren der Autobahn



### HEINRICH LENHARDT

Um das Gag-Potential dieses Jux-Quintetts voll auszukosten, sollten Sie über ein bißchen Computerspiel-Basiswissen, solide Englischkenntnisse für die Quiz-Einlagen, sowie eine doppelte Portion Schwarzen Humor verfügen. Vor allem die respektlose Ballerspiel-Veräppelung »Rambi vs Blambo« sorgt in unsere Redaktion für gelegentliche High-Score-Jagden. Wenn Ihr Sinn für derbe Gags stark ausgeprägt ist, werden Sie auch den anderen Programmteilen etwas Unterhaltungswert abgewinnen können. Diese sind aber grafisch nicht so »liebepoll« gestaltet und sicher keine Anwärter für monatlangen Spielspaß.

Wer auf der Suche nach einer extrem schrägen und unkonventionellen Bereicherung seiner Software-Sammlung ist, wird bei diesem Großangriff auf die Action-Klischees reichlich fündig werden. Jenseits des spontanen »Hoppla, was ist denn das?«-Effekts ist die Motivation bei den einzelnen Singspielen allerdings recht dünnhäutig.



Rambi vs Blambo: Pusten Sie wahlweise Kuscheltiere oder fiese Jäger vom Bildschirm





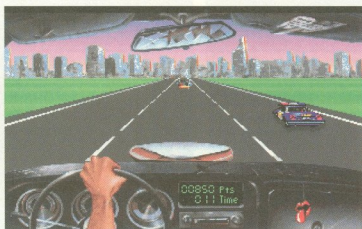
## IM WETTBEWERB

Unter dem Motto »Computerspiel-Parodien« verglichen wir einige humorvolle Titel aus den verschiedensten Genres. Action-Albernheit wie Wacky Funsters sind selten; gescherzt wird bevorzugt im Adventure-Genre. Das Textabenteuer »Eric the Unready« nimmt munter die Werke anderer Programmierer auf die Schippe; Sierras neuer Titel »Space Quest V« parodiert grandios die bekanntesten Science-fiction-Filme. Das Action-Gemetzel Alkatraz hingegen wirkt durch gadenloses Murks-Niveau wie eine Satire, ist aber ein durchaus ernst gemeinter Erguß fehlgeleiteter Programmier-Kreativität.

Space Quest V	77
Eric the Unready	75
<b>WACKY FUNSTERS</b>	<b>43</b>
Alkatraz	26

hin und her, feuert Raketen auf »Hindernisse« wie Kühe oder Kleinwagenfahrer ab und weicht Polizeistreifen aus. Das Vorbild von »Steroids« ist hingegen »Asteroids«. Ähnlich wie bei der Spielhallen-Sensation der frühen 80er Jahre weichen Sie Hindernissen aus, die über den Bildschirm schweben. Handelte es sich beim Original um Asteroiden, so sind bei der im Bodybuilding-Milieu angesiedelten Parodie Steroide Ihre Gegner. Abschießen ist nicht gestattet; also müssen Sie sich im steten Ausweichen üben.

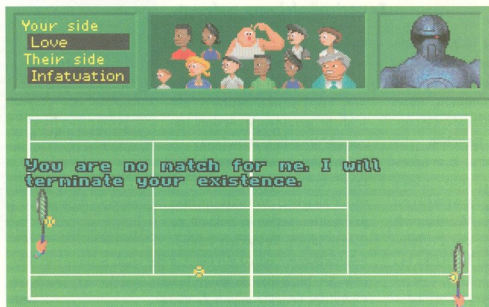
Vierter um Bunde ist »Big Guys with Muscles«. Hier bekom-



Road War: »DMV« steht für »Departure for Moving Violence«

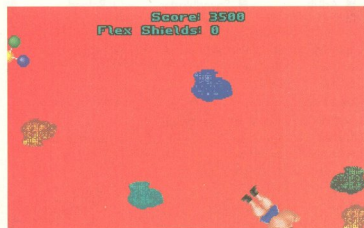
Kieferbruch enden würde: Man bringt den Rohlingen mit blanken Fäusten Manieren bei. Dieses Spiel ist eine Parodie auf Zweikampf-Action à la »Street Fighter II«. Mit Boxhandschuh und spritzendem Füller als »Waffen« ausgestattet bringt Ihr unscheinbares Sprite dem Muskelflegel Manieren bei. Zu guter Letzt steht eine Partie »Ping« auf dem Pro-

gramm, das un-schwer als Derivat von »Pong« zu entlarven ist, dem Ur-vater aller elektronischen Spiele. Im Duell gegen den Computer steuern Sie einen Schläger nach oben und unten, um Tennisbälle zurück zu schmettern. Auch hier gibt es als Dreingabe reichlich Gags, die Sie aber nur mit guten Englischkenntnissen verstehen werden. (hl)



Die Tennisball-Kanonade Ping persifliert Pong

men endlich die dumpfen Körperlinge ihr Fett ab, die schwächliche, sensible Menschen wie Sie und mich, an Stränden durch rüpelhaftes Auftreten zu terrorisieren pflegen. Im Spiel wagt man endlich das, was in Wirklichkeit mit einem



(A)Steroids bietet neben ein paar Bodybuilder-Scherzen wenig Erbauliches



## WACKY FUNSTERS

- ☐ PC/XT
- ☐ EGA
- ☐ AdLib
- ☒ Tastatur

- ☒ 286er
- ☒ VGA
- ☒ Soundblaster
- ☒ Maus

- ☒ 386er
- ☐ Super VGA
- ☐ Roland
- ☐ Joystick

**Spiel-Typ**  
Hersteller  
Ca.-Preis  
Kopierschutz

**Aktionspiel**  
Tsunami  
DM 75,-  
(Selbst die »Handbuch-abfragen« ist ein Gag)

**Anleitung**  
Spieltext  
Bedienung  
Anspruch  
Grafik  
Sound

Englisch; befriedigend  
Englisch; mittelschwer  
Befriedigend  
Für Einsteiger  
Befriedigend  
Befriedigend

**RAM-Minimum:** 640 KByte  
**Festplattenplatz:** ca. 7 MByte.

**Besonderheiten:** Vier Aktionspiel-Parodien in einem Programm vereint. High Scores werden gespeichert.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.





Diese kleine Grafik belohnt erfolgreiche Kanoniere



Wir machen für Sie den Weg frei

# CANNONADE

**Marmor, Stein und Eisen bricht, aber diese Bälle nicht: Um eine Plasmakugel ins Ziel zu befördern, ist strategisch kluges Drücken des Feuerknöpfchens gefragt.**

**P**rogrammierer an Marketing: »Hey, wir haben da ein Spiel mit gnadenlos abstrakter Grafik – was nun?«. Marketing an Programmierer: »Kein Problem! Wenn nur ein paar krude Klötzchen über den Bildschirm humpeln, dann machen wir halt eine futuristische Sportart draus!«. Gesagt, getan: Das Familientreffen der bunten Kästchen, das »Cannonade« Ihrer VGA-Karte abringt, wird so zum Spiel-



Angesichts derart wirr aufgebauter Spielfelder hätte man sich die Zeitlimits schenken sollen

feld eines populären Wettkampfs des 21. Jahrhunderts. Der Tester des 20. Jahrhunderts stellt ernüchtert fest, daß ein schöner Ball über den Bildschirm hopst; berührt er ein Hindernis, macht er flugs kehrt. Bevor Sie sich allzulange der hypnotisierenden Kraft hingeben, welche mit dem Betrachten dieses Geschehens verbunden ist, sollten Sie lieber zu Keyboard oder Knüppel greifen. Damit steuert man eine Kanone (Aha! Bezug zum Titel!) an den Rändern des Spielfelds entlang. Sie schießen die Kugel an und lenken sie so in eine andere Richtung. Um einem Level zu entkommen und die nächste von insgesamt 75 Stufen zu erreichen, müssen Sie das Bällchen lediglich in ein Zielfeld lenken. Doch jetzt wird's kompliziert: Um die Hindernisse aus dem Weg zu räumen, die sich mit zunehmender Penetranz einstellen, muß man erst ein-

mal den Weg freiballern. Dank einer reichhaltigen Auswahl an Sonderklötzchen mit verschiedenen Funktionen mutiert die schlicht anmutende Actionkiste zu Gehirnzellen-Stimulanz.

Nach jedem zweiten absolvierten Level verrät Ihnen das Programm ein Paßwort, um die schon geschafften Stufen in Zukunft zu überspringen. Besonders schnellen Abräumen winkt ein Platz in der High-Score-Liste. Trödeln Sie hingegen zu lange herum, werden Sie rasch ein Opfer des knackig-engen Zeitlimits. (hl)



**HEINRICH LENHARDT**

Es fällt einem irgendwie schwer, ein Programm zu hassen, daß mit seiner unverbindlichen Preisempfehlung von DM 39,80 (inkl. MWst.) eine Alternative zu den üblichen 100-Mark-plus-X-Wuchereien ist. In Sachen Spielspaß darf man sich aber nicht zu Tode sparen; bei Cannonade ist ein Punkt erreicht, bei dem ich zu einem »dann lieber gar nicht« raten würde.

Mit der abstrakten Grafik läßt es sich noch leben; der quietschfidele Sound lenkt ein wenig von der optischen Tristesse ab. Aber da war doch noch das ungenießbare Spielprinzip: Tüftler werden angesichts der engen Zeitlimits und des Fummelfaktors im Umgang mit der Kanone verzweifeln. Action-Fans treibt hingegen der kernige Schwierigkeitsgrad bei den mit Sonderblöcken vollgestopften Levels in den Wahnsinn.

Als ultimativer Grollgenerator, der auch den besten Willen dahinflaßt, erweist sich die dröge Reaktion der Kanone auf das Feuerelement. Geballert wird mit ein paar Sekundenbruchteilen Verzögerung; Sie müssen also schon schießen, kurz bevor der Ball vor Ihrer Kanone auftaucht. Vielleicht ist diese Trägheit gar Absicht, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen; mich hat sie lediglich extrem genervt. Lassen Sie lieber die Finger von Cannonade; dafür sind auch 40 Mark zu schade.



## CANNONADE

- PC/XT
- EGA
- AdLib
- Tastatur

- 286er
- VGA
- Soundblaster
- Maus

- 386er
- Super VGA
- Roland
- Joystick

**Spieler-Typ** Denk-/Actionspiel

**Hersteller** Data Becker

**Ca.-Preis** DM 40,-

**Kopierschutz** -

**Anleitung** Deutsch; gut

**Spieltext** Deutsch; gut

**Bedienung** Ausreichend

**Anspruch** Für Fortgeschrittene

**Grafik** Ausreichend

**Sound** Befriedigend

**RAM-Minimum:** 640 KByte

**Festplattenplatz:** ca. 0,6 MByte

**Besonderheiten:** Jeder zweite Level läßt sich per Paßwort umgehen.

**Wir empfehlen:** 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Joystick und VGA.





# STAR KILLER!

FOLGE 44  
TAG DER ABRECHNUNG

GEISSEL DER GALAXIS!  
DR. BOBO HAT DEN ULTIMATIVEN KOPIERSCHUTZ ERFUNDEN MIT WEITREICHENDEN FOLGEN, DIE DAS RAUM-ZEIT-GEFÜGE ERSCÜTTERN!

LENHARDT • SCHNEIDER • BOYKE

AUF ASCHWEG, DEM ABGELEGSTEN PLANETEN IN DER GANZEN GALAXIS, FINDET EIN KONSPIRATIVES TREFFEN DER LETZTEN RAUB-KOPIERER UND SOFTWARE-PIRATEN STATT

HAT JEMAND 97 MD-DISKETTEN DABEI, DANN KÖNNEN WIR DAS NEUESTE MD-BANK-UPPERN!

NEW STUFF!! HAT JEMAND LAU-G-R-COPY DABEI?! DAS MUSS OJA MAL SEHEN!!

PAROLE ?!  
WILLKOMME AUF ASCHWEG

DER HUND HAT DAS CODE WHEEL GEFRESSEN!

...UND NUN, LIEBE KONSPIRATIVE TEILNEHMER UNSERER FURCHTBAR GEHEIMEN TAGUNG: EINE MULTIMEDIA-PRÄSENTATION MIT BILD UND TON VON UNSEREM GROSSEN VORSITZENDEN!

LIEBE KOPIER-KUM-PANE, HEUTE BELEUCHTEN WIR DAS REIGNIS, DAS DEN NIEDERGANG UNSERER ZUNFT EINLEITETE. DENN VOR EVANT...

...100 JAHRE ERFAND DER IRDISCHE WISSENSCHAFTLER DR. BOBO DEN PERFEKTEN KOPIERSCHUTZ. SEIN BOBOLOCK™ SYSTEM MIT DESINTEGRIERENDEN NEUTRINOS AUF LABAMBA-BASIS RISS TIEFE LÜCKEN IN DIE REIHEN UNSERER MITGLIEDER!

AM ZWEITEN DEZEMBER LIZENSIERTE BILL BATES DAS BOBOLOCK™ SYSTEM FÜR ALLE MAKROSOFT-PRODUKTE. DIE FOLGENDE WINDOWS-GTI-VERSION 474 WAR FÜR UNS DER ANFANG VOM ENDE UND DR. BOBO WURDE STINKREICH!

ABER HEUTE WERDEN WIR DIE GESCHICHTE ANDERN! MIT DEN VOM MUNDE ABGESPARTEN MITGLIEDERS BETRÄGEN DER LETZTEN 27 JAHRE KÖNNTEN WIR EINE ZEITREISE BUCHEN!

DIESEN GELÄSTEN TERMINATOR SCHICKEN WIR 100 JAHRE IN DIE VERGANGENHEIT!

TÖ-TEN!  
ER WIRD DAFÜR SORGEN, DASS DR. BOBO NIE DEN VERTRAG MIT MAKROSOFT UNTERSCHRIEBEN HAT...AH UNTERSCHREIBEN WIRD...

...UH, UNTERSCHRIEBEN HABEN WIRD, ...ÖH, UNTERSCHRIEBEN HÄTTE, ...ÖH, UNTERSCHRIEBEN HÄTTE, ...ÖH, UNTERSCHRIEBEN HÄTTE... AH...

TÖ-TEN!  
TÖ-TEN!

KLONN KLONN

100 JAHRE SCHLEUDER  
TÖ-TEN  
TÖ-TE...

100 JAHRE FRÜHER IM STARKILLER-RAUMSCHIFF  
NATÜRLICH, MR. BATES. WIR...

...SEHEN UNS ALSO ÜBERMORGEN BETREFFS DER VERTRAGS-UNTERZEICHNUNG... UND GRÜßEN SIE AUCH DIE KOLLEGEN PROGRAMMIERER RECHT HERZLICH VON MIR!

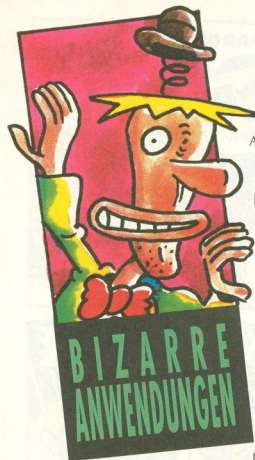
LASSEN SIE SCHON MAL IHRE KRAWATTE AUFBUßELN, MEIN LIEBER STARKILLER, WIR SOLLTEN EIN GUTES BILD FÜR DIE VERSAMMELTE COMPUTERPRESSE ABGEBEN!

DASS ICH DAS NACH 45 JAHREN PLÜNDERN UND GEISSELN NOCH ERLEBEN DARF: EIN DATE MIT DEM WICHTIGSTEN MANN DER SOFTWARE-INDUSTRIE!!

KRIEGEN WIR DA KEINE PROBLEME MIT MISSGÜNSTIGEN NEIDERN, WENN MR. BATES UNS SO FÜRSTLICH ENTLOHNT?

PAPPERLAPAPP! WER KÖNNTE ETWAS GEGEN EINE SOLCH SEGENSREICHE ERFINDUNG HABEN?

SCHLEUDER  
TÖ-TEN  
TÖ-TEN



Ist es mit dem kalten Charme der modernen Technik zu erklären, daß immer mehr Anwendungs-Programme in esoterischen Gefilden angesiedelt sind? Nachdem wir Ihnen in der letzten Ausgabe »Das elektronische Tages-Horoskop« vorstellen, sind diesmal die Anhänger fernöstlicher Astrologie an der Reihe. Das »Chinesische Horoskop« aus Data Beckers »Goldener Serie« ermittelt Ihr Persönlichkeits-Profil auf der Basis der jahrtausendealten

Sterndeutungs-Kunst aus Fernost. Mit Verheißungen wie »Entschlüsseln Sie das Innere Ihrer Seele« oder »Erfahren Sie die tiefen Geheimnisse Ihrer Freunde und Kollegen« geködert, schritt unser Sondertestam der »Bizarren Anwendungen« flugs zur Installation. Vor dem ersten Start fällt die für Programme dieser Preisklasse ungewöhnlich gute Ausstattung auf. Mit seinen 40 Mark liegt dieser Data-Zögling zwar nicht am untersten Ende der Preisskala für solche schnuffigen Anwendungen, aber die Dokumentation macht den Aufschlag wieder wett. Wo man sonst eine labbrige Plastikhülle und eine Readme-Textdatei auf Diskette serviert bekommt, gibt es hier ein Hardcover-Büchlein, in das die Diskette behutsam gebettet wurde. Die Anleitung bietet Einsteiger-gerechte Basis-Informationen über die Chinesische Astro-

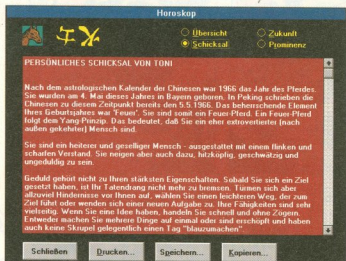
## Chinesisches Horoskop für Windows

# VON YIN ZU YANG

Wenn sich Ihre China-Kenntnisse auf Chop Suey beschränken, wird dieses Programm Ihren Horizont beträchtlich erweitern. Charakterdeutung und kühne Prognosen verspricht ein Windows-Horoskop, das auf der chinesischen Astrologie basiert.



Anklicken genügt; prompt werden Ihnen die Symbole des Chinesischen Mondkalenders erklärt



Die Sterne haben gesprochen

sind selbsterklärend; praktische Funktionen zum Speichern, Drucken oder Kopieren von Texten in die Zwischenablage erleichtern den Umgang. Die große Preisfrage lautet freilich »Wie deutet es denn?«. Ausführlich und gehaltvoll sind die Kommentare zu Ihrer Einstufung bei den chinesischen Tierkreiszeichen. Hier erfahren Sie, ob Ihnen der Weg des

Feuer-Pferds oder der Holz-Schlange in die Wiege gelegt wurde. Positive und negative Charakterzüge werden ebenso aufgelistet wie eine grobe Charaktersdeutung für die nächsten beiden Jahre. Neben Ihrem Geburtsdatum (idealerweise mit Uhrzeit) will das Programm auch Ihren Geburtsort

wissen. Die größte Erheiterung verspricht eine Art »Wer mit wem?«-Programmteil. Die Harmonie-Kompatibilität zwischen zwei Personen wird aufgrund ihres astrologischen Backgrounds berechnet; pikanterweise sowohl auf der beruflichen als auch der privaten Ebene. Mit einem munteren Horoskop-Vergleich aller Beteiligten läßt sich die Arbeit in einem Büro gezielt für ein Stündchen niederstrecken. (hl)

## CHINESISCHES HOROSKOP

**Hersteller:** Data Becker  
**Ca.-Preis:** 40 Mark  
**Hardware-Minimum:** 386er mit 1 MByte RAM und VGA, Windows 3.0 (oder höher) erforderlich.  
**Praktischer Nutzen:** Je nach Experimentier-Freudigkeit des Anwenders. Der »Wer mit wem?«-Modus liefert eine Partnerschafts-Beratung frei Haus.  
**Originalitäts-Faktor:** hoch. **Mystik-Multiplikator:** »Es gibt mehr Dinge zwischen Himmel und Windows, als Microsoft es sich träumen lassen würde.«  
**Unterhaltungswert:** mittelfristig.  
**Das PC PLAYER-Fazit:** Hübische Umsetzung asiatischer Astro-Weisheit mit recht spannenden Menüpunkten.





## Praxis-Knowhow on top: DOS!

Sie brauchen für die tägliche Arbeit  
mit Ihrem PC konkrete Lösungen?  
Sie wollen sich nicht lange mit irgend-  
welchen Handbüchern beschäftigen?  
Sie wollen praxisorientiertes Wissen in

professioneller Form? Dann brauchen Sie  
DOS International – das Magazin für  
aktive PC-Anwender! Grundlagen-  
berichte, Produktvorstellungen, Test-  
berichte, Analysen, Marktübersichten

und vieles mehr – DOS International  
sagt Ihnen, was andere Ihnen nicht  
sagen können. Holen Sie sich Wissen  
über das Handbuch hinaus – holen Sie  
sich Praxis-Knowhow on top!

# DOS: DIE BASIS FÜR IHREN ERFOLG.



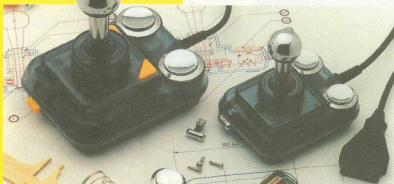
## GEWINN MICH!

Um nicht nur an Ihren detektivischen Spürsinn, sondern auch an Ihre spielerische Ader zu appellieren, kann das erfolgreiche Mitraten einen höchst vergnüglichen Preis bescheren. Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir 10 x das neueste Modell des Competition-Pro-Joysticks von Dynamics.

Mitraten, mitgewinnen:

Wer erkennt die drei Aprilscherze?

Erfolgreichen Aprilscherz-Entlarvern winkt ein nagelneuer PC-Joystick



# WER 3X LUGT

Wettbewerb

**E**s ist wieder mal soweit: Die April-Ausgabe einer Zeitschrift liegt vor Ihnen, und Sie wissen nicht mehr, welcher Meldung Sie nun Glauben schenken dürfen und welcher nicht. Das PC PLAYER-Team will Ihnen das Leben etwas erleichtern und verrät hiermit ganz offiziell, daß just in diesem Artikel, den Sie soeben lesen, drei Scherzgeschichten stecken. Im folgenden berichten wir über sechs weltbewegende Neuheiten rund um den PC, aber drei von diesen Meldungen sind frei erfunden. Wenn Sie die Kennbuchstaben dieser drei Lügengeschichten groß und deutlich auf die Rückseite einer Postkarte schreiben (zum Beispiel »A B C« oder »D E F«) und an die folgende Adresse schicken:

DMV Verlag  
Redaktion PC Player  
Gruberstr. 46 a  
8011 Poing

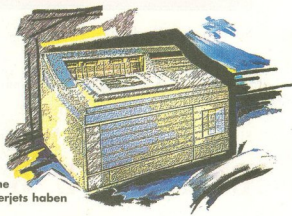
...dann haben Sie die Chance, einen unserer Preise zu gewinnen. Einsendeschluß ist am 15. April 1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

## Labernder Laser

**A** Modernste Technologie hat schon so manchen Autofahrer verblüfft: Legt man seinen Gurt nicht an oder naht Ebbe im Tank, schnarrt bei manchem Flitzer die synthetische Stimme des Bordcomputers aus dem Off. Der Chip-Aufwand, um ein paar digitale Sätze wiederzugeben, ist heutzutage ein billiges Vergnügen. Erstaunlich, daß ausgerechnet die Hersteller von Computer-Hardware diesen Trend ein wenig verschlafen haben.

Hewlett-Packard will diesem sprachlosen Zustand ein Ende bereiten: Einigen Auserwählten wurde auf der CeBit in Hannover ein Prototyp des neuen Laserdruckers »Laserjet IV-V« vorgeführt. Es handelt sich hier um eine Version des Erfolgsmodells IV, die um Sprachausgabe erweitert wurde (das »V« steht für »Voice«). »Die Hauptzielgruppe für den sprechen Laserdrucker sind genervte Sekretärinnen«, behauptet eine firmeninterne Studie. Weiter heißt es: »Durch die Verwendung von synthetisch generierter Sprache anstelle kryptischer Fehlermeldungen wird bei Anwendern mit geringem technischem Interesse die Hemmschwelle im Umgang mit dem Gerät reduziert«.

Mit Sätzen wie »Toner nachfüllen«, oder einem harschen »Fehler! Papierstau!« hilft der plappernde Printer bei der Lokalisierung und Beseitigung von Problemen. Zunächst wird eine englischsprachige Version in Serie pro-



Der Einbau eines Sprachausgabe-Chips soll keine Auswirkungen auf das Gehäuse des neuen Laserjets haben



duziert werden; ein lokalisiertes Modell des Laserjet IV-V mit deutschen Sprach-Samples soll im Herbst '93 vorgestellt werden. In Zusammenarbeit mit Microsoft will Hewlett-Packard angeblich schon 1994 einen Spracheingabe-Drucker auf den Markt bringen; die Hardware würde auf dem Sound-System für Windows (siehe Test in dieser Ausgabe) basieren. Durch das Aussprechen von Kommandos wie »Drucke Dokument in Schönschrift« oder »Beim nächsten Mal ein wenig mehr Kontrast, mein Lieber« könnten Sie die Einstellungen Ihres Druckers ohne Gefummel in Programm-Menüs verändern.

## Highscore im Supermarkt

**B** Wenn Sie sich zur Zeit in einen japanischen Supermarkt begeben, kann es sein, daß Sie von einer Horde Schulkinder überrannt werden, die seltsame Taschenrechner-ähnliche Objekte in den Händen halten. Damit fahren sie wie wild über die Bar-

code-Streifen, die an allen Produkten angebracht sind. Diese Diagramme aus dicken und dünnen Balken sind weltweit genormt und werden normalerweise an der Kasse von einem Computer abgetastet, um die Preise der Waren zu ermitteln.

Aber die Schulkinder arbeiten nicht etwa in geheimer Mission für den Verbraucherschutz, sondern spielen das Barcode-Spiel. Die Taschenrechner sind nämlich mit einer Fotozelle ausgestattet, die diese Barcodes entschlüsseln kann. Der eingebaute Computer wandelt den Zahlencode dann mit einer geheimen Formel in eine Punktzahl um. Spielziel ist, in möglichst kurzer Zeit möglichst viele Punkte zu erhalten. Da der verschlüsselte Algorithmus noch nicht geknackt wurde, hilft nur das Ausprobieren aller Produkte, bis man auf die stößt, die besonders viele Punkte hergeben. Gespielt wird manchmal mehrere Stunden lang in regelrechten Marathons. Bestimmte Zahnpasta-Marken und Reisgerichte haben sich zu echten Bestsellern entwickelt, weil sie Höchstpunktzahlen erzielen.

So verrückt die Idee auch klingen mag, in Japan sind die Barcode-Leser so beliebt, daß sogar die Verkaufszahlen des Game Boy von Nintendo darunter zu leiden hatten. Die Konsequenz: Auch Nintendo bringt jetzt einen Barcode-Leser mit Spielmodul für seinen Game Boy auf den Markt, um die verlorenen Anteile zurückzuerobieren. Dank des großen Erfolges in Asien sollen die Barcode-Spiele auch nach Europa schwappen. Diverse Firmen arbeiten schon an großen Marketing-Kampagnen, um aus dem Supermarkt-Spiel den neuen Hit fürs deutsche Weihnachtsfest 1993 zu machen.



Striche, die bald auch bei uns die Spiele-Welt bedeuten

## Der Videospiel-Computer

**C** PC-Anbieter haben's nicht leicht: Bei MS-DOS-kompatiblen Computern rutschen die Preise nahezu stündlich nach unten; wer die Kundschaft ausschließlich mit Dumping-Angeboten ködern will, endet leicht in den roten Zahlen. Wenn man doch einen ganz besonderen PC im Angebot hätte, der zum einen brav die MS-DOS-Software schluckt, zum anderen aber mit einem einzigartigen Kniff gesegnet ist, der die Kiste aus der Masse hervorhebt. Spiele-Bundles (also PCs, die von vornherein mit Joystick, Soundkarte und Boxen ausgestattet sind) macht fast jeder; die Firma Amstrad ging jetzt einen entscheidenden Schritt weiter.

Ein geheimnisumwirtetes Modell, das zunächst in England auf den Markt kommen soll, verbindet die MS-DOS- mit der Videospielwelt. Anstelle eines 5,25-Zoll-Disketten-Laufwerks gähnt ein spezieller Modulschacht an der Gehäusefrontseite, in die man Mega-Drive-Spielcartridges des japanischen Herstellers Sega stecken kann. Auf dem Monitor flimmern dann statt Windows und DOS-Prompt Videospiel-Helden wie »Sonic« oder »Wonderboy«. Als Prozessorientiert für den »PC-Modus« soll ein 386er verwendet werden.

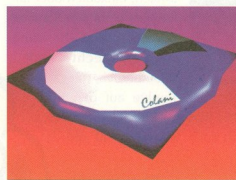
In einem Interview mit der britischen Händlerpostille CTW definierte ein Amstrad-Sprecher die Zielgruppe des exotisch anmutenden Geräts: »Es gibt viele Familien, die für das älteste Kind einen PC zum Lernen und Arbeiten anschaffen wollen. Das Mega-Drive-Element ist dann eine Art Zuckerl zur Belohnung.«



Videospiele-Action mit dem PC: Ein neues Amstrad-Modell ist (angeblich) sowohl MS-DOS- als auch Mega Drive-kompatibel

## Die Disk ist rund

**D** Mit aufsehenerregenden Formen statt Meister-Designer Luigi Colani die PCs von Vobis aus. An den Colani-PCs stört keine scharfe Kante und



Das Werk des Meisters kurz vor der Vollendung: Farbe und Eckenform stimmen noch nicht ganz

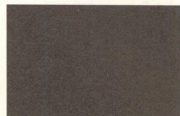
keine spitze Ecke das nach Ästhetik gierende Auge des Betrachters. Der Netzschalter liegt geschmeidig in der Hand, der Disketten-Auswurf-schacht besticht durch fingergerichte Auswölbungen. Spötter

mögen behaupten, daß die runde windschlüpfrige Form den PC auch nicht schneller macht, doch sie verstehen die Kunst am Computer nicht, die Vobis hier unter die Leute bringt. Der überwältigende Erfolg des Colani-PCs läßt das Design-Studio nicht ruhen. Neben runden Colani-Tastaturen, Joysticks und Mäusen wird jetzt auch die eckigste Kante des PCs entschärft: Die Diskette. »Disketten sind ja von Natur aus rund,« so Luigi Colani bei einem Pressegespräch im Januar 1993. »Aber der Mensch mußte sie in seinem Winkelwahn wieder in eine eckige Hülle zwingen. Deswegen liegen Disketten unangenehm in der Hand, vermitteln ein Unbehagen bei der Arbeit mit dem Computer. Ich vollende deswegen eine neue Diskette mit runden, weichen Ecken. Sie faßt sich freundlicher an und vermittelt die Wärme, die der kalte PC-Arbeitsplatz so sehr entbehrt. Auch die Farben, steingrau und moosgrün, bewirken eine innere Ruhe, die von bedrohlich mattschwarzen, kränklich beigen oder schreiend blauen Disketten gar nicht aufgebaut werden kann«.

Die Colani-Disketten sollen im Juli exklusiv in allen Vobis-Filialen zu haben sein, vorerst nur im 3,5-Zoll-Format (HD und DD). 5,25-Zoll-Disketten im neuen Format bereiten in der Fertigung zur Zeit noch Material-Probleme, die aber bis Herbst geklärt sein sollen. Ein Preis für die Designer-Disks steht noch nicht fest, laut Aussage eines Vobis-Firmensprechers sollen sie nicht wesentlich teurer als normale Markendisketten sein.

## Schlaf ein, mein Monitor

**E** Nicht zuletzt unser Artikel über die Bildschirm-schoner mußte auch ignorante Computer-Anwender die unabdingbare Notwendigkeit des Monitor-Schutzes vor statischen Grafiken dramatisch vor Augen geführt haben. Doch selbst Radikal-Schoner (schwarzer Bildschirm) ändern nichts an der Tatsache;



**Superdark: Berkley Softworks entwickelt einen Hardware-Bildschirmschoner**

daß der Monitor immer noch angeschaltet ist. Sie gehen dann vielleicht einen Kaffee trinken, einkaufen oder fahren sorglos in den Sommerurlaub – und ihr armer Anzeigeknecht malt unaufhörlich schwarze Punkte auf den Bildschirm, Zeile um Zeile, Bild um Bild. Und Strom verbraucht er natürlich auch, Kilowattstunde'.

Da haben sich die Entwickler des bekannt-beliebten After Dark-Bildschirmschoners gedacht: Wenn Microsoft schon eine Soundkarte heraus-

bringen kann, dann entwickeln wir doch mit Leichtigkeit eine Schonerkarte. Die unscheinbare 8-Bit-Steckkarte ist mit einem externen Kästchen per Steuerleitung verbunden. Das Kästchen wird über mitgelieferte Kabel sowohl mit einer Steckdose als auch mit Ihrem Monitor verkabelt. Soweit zur Hardware, die Software präsentiert sich genialerweise in Form eines After Dark-Moduls, setzt also das Vorhandensein dieser Software voraus und soll wohl deren Verkaufszahlen zusätzlich in die Höhe treiben. Die Hard-/Softwarekombination funktioniert mit erstaunlicher Präzision: Erfolgen eine bestimmte (einstellbare) Zeit lang keine Maus- oder Tastatureingaben, macht's im Kästchen »Klick!« – schon das Monitorbild ist so schwarz, schwärzer geht's nicht. Unser Tip: Verbinden Sie nicht nur Ihren Monitor, sondern auch den Computer mit dem Kontrollkästchen. Dann müssen Sie Ihren PC nie wieder ausschalten, denn das macht er ganz von alleine.

## Im Rausch der Lüfter

**F** Manche Mitmenschen vertragen einfach keinen Lärm. Da werden Mercedes-Karossern mit super-extraleisen Motoren zu ebenso horrenden Preisen angeschafft wie der temperaturregelte, laufuhige Computernetzteil-Lüfter der Firma Papst. Diese Leute bevorzugen auch läuferlose Tintenstrahldrucker und verachten jeden Laser. Doch dann gibt es aber auch andere Zeitgenossen, um die herum es nicht genug surren, summen und brummen kann. Technik-Sound pur, das heißt Prozessorventilator, Festplattenkühlurbine und Desktopgehäuse mit Doppellüfter.

Bislang gab es noch keinen vernünftigen Monitor, der sein Scherflein zur Steigerung der Intensität dieser Klangkulisse beitragen konnte. Doch jetzt hat Monitor-Meister Hitachi sein Herz für alle lärmsüchtigen Computeraner entdeckt und ein Modell auf den Markt geworfen, das endlich auch über einen fest eingebauten Lüfter verfügt. Das emittierte Geräusch ist von einer sanften Wärme, mit einem feinen Rhythmus, ja sogar ein bißchen melodisch. In unserem Testlabor zeigte sich, daß es perfekt mit hochfahrenden Syquest-Wechselplatten harmoniert. Die Ex-Atarianer unter uns erinnerte das Geräusch etwas an das dezente Säuseln der Megafite-Festplatten oder des SLM-804-Laserdruckers. Und es verliert garantiert niemals an Intensität, auch bei eis kaltem Geräteinneren nicht. Versprochen. (ts/bsh)





**E**s ist schon ein Kreuz mit den modernen Computerspielen. Das eine will unbedingt EMS-Speicher, das nächste mag den EMS-Treiber aber nicht, wieder ein anderes braucht viel freies RAM. Kurzum, für einige der heißesten Entertainment-Titel brauchen Sie eine Boot-Diskette. Diese stecken Sie normalerweise in das Laufwerk A und starten den Rechner mit dem berühmten »Affengriff« CTRL-ALT-DEL erneut. Jetzt werden die System-Informationen von der Diskette anstelle von der Festplatte gelesen.

In Wirklichkeit brauchen Sie aber keine Boot-Diskette. Das Betriebssystem ist identisch, egal ob Sie es von der Festplatte oder von der Boot-Diskette laden. Schließlich haben Sie ja beim Anlegen der Boot-Diskette das Betriebssystem von der Festplatte auf die Diskette kopiert. Die »Schuldigen« im Speicher-Gerangel sind vielmehr die beiden Dateien »CONFIG.SYS« und »AUTOEXEC.BAT«. Wenn Sie diese beiden Dateien im Griff haben, sparen Sie sich die lästigen Boot-Disketten. Doch bevor wir Ihnen erklären, wie Sie den PC so komfortabel machen, erstmal ein wenig Theorie.

### Was ist eigentlich CONFIG.SYS?

Wenn Sie Ihren Computer einschalten, »bootet« er. Der PC als solcher hat nur ein klitzekleines Programm im ROM, welches ihm zeigt, wie er ein Betriebssystem von Diskette oder Festplatte laden kann. Dieses übernimmt dann die Kontrolle über den Rechner.

Zuerst wird also das Betriebssystem geladen, welches in zwei »versteckten« Dateien auf der Festplatte steht. Das Betriebssystem sucht nun nach einer Datei namens CONFIG.SYS. Dort steht ein kleines Programm, das dem Betriebssystem wichtige Informationen über Ihren Computer mitteilt und hauptsächlich sogenannte »Treiber« installiert. Haben Sie beispielsweise ein CD-ROM, dann kann Ihr PC ohne Treiber damit nichts anfangen. In der CONFIG.SYS wird dem Betriebssystem gesagt, daß ein CD-ROM vorhanden ist und wo es das Treiber-Programm finden kann, welches quasi den Übersetzer zwischen Betriebssystem und CD-ROM spielt. Was man mit der CONFIG.SYS alles machen kann, ist im Handbuch Ihres PCs erläutert. Die für uns wichtigen Begriffe erklären wir Ihnen noch im Laufe des Textes.

Wenn das Betriebssystem geladen und das CONFIG-Programm abgearbeitet ist, wird ein weiteres Programm geladen, das sich COMMAND.COM nennt. Dabei handelt es sich um das, was Sie als eigentliches DOS kennen. Befehle wie »COPY«, »TYPE« oder »DELETE« sind in diesem Programm enthalten. Auch COMMAND.COM sucht nach einem bestimmten Programm, um weitere Informationen zu erhalten: AUTOEXEC.BAT. Die AUTOEXEC-Datei ist wesentlich flexibler als CONFIG.SYS, da Sie hier jedes DOS-Programm (und nicht nur Treiber) starten können. Wiederum steht im DOS-Handbuch Ihres PCs alles, was AUTO-

**Tips zu CONFIG.SYS & Co.**

# DAS ENDE DER BOOT-DISK

**Sind Sie es auch leid, daß so manches Spiel sich nur durch Anlegen einer Boot-Diskette starten läßt? Wir zeigen Ihnen, wie Sie auf diese Fummelerei verzichten und nahezu jedes Programm problemlos starten können.**

EXEC so kann; aber auch hier erklären wir Ihnen gleich die für uns wichtigen Dinge.

### Die wichtigsten Befehle

In der CONFIG.SYS sind eigentlich nur vier Befehle für uns entscheidend (es gibt aber noch ein paar mehr, die im DOS-Handbuch erklärt sind). Der allerwichtigste ist DEVICE. Mit diesem Befehl wird ein Treiber-Programm in das Betriebssystem eingebunden. Hinter dem DEVICE-Befehl folgt ein Gleichheitszeichen und dann der Dateiname des Treiber-Programms. Wenn Sie einen Memory Manager installiert haben, können Sie Treiber auch »hochladen« (lesen Sie dazu unsere Artikel »Mehr RAM!« und »Noch mehr RAM!« in den letzten beiden Ausgaben). Dann nennt sich der Befehl DEVICEHIGH, ansonsten bleibt aber alles gleich.

Ein Programm arbeitet oft mit mehreren Dateien. Ein Spiel liest beispielsweise die Musik-Daten aus Datei X und die Grafik-Daten aus Datei Y. Das Betriebssystem muß sich nun merken, wo diese Dateien alle auf der Festplatte stehen, um quasi gleichzeitig darauf zuzugreifen. Das kostet ein wenig Speicherplatz und deswegen können Sie festlegen, wieviele Dateien maximal gleichzeitig ansprechbar sind. Der Befehl dazu lautet FILES, wiederum gefolgt von einem Gleichheitszeichen und einer Zahl. Sinnvoll ist eine Einstellung von 30; damit läuft fast jedes uns bekannte Programm. Der Befehl BUFFERS hat auch mit Disketten zu tun und ist quasi eine Art Kurzzeitgedächtnis. In sogenannten Buffern merkt sich das Betriebssystem die letzten Disk-Zugriffe. Wenn gleich nochmal auf dieselben Daten zugegriffen wird, muß die Diskette nicht wieder angeschmissen werden, da die Daten noch in einem Buffer stehen. (Viele Buffer Sie verwenden, ist den meisten Programmen egal, bei einem zu kleinen Wert wird das Betriebssystem aber sehr langsam. Bewährt haben sich auch hier Zahlen von 20 bis 30. Der letzte Befehl in der CONFIG-Datei ist DOS und legt fest, wo sich DOS im Speicher aufhalten soll. Sinnvoll ist eigentlich immer die Einstellung »DOS = HIGH,UMB«. Um mehr über diesen Parameter zu erfahren, möchten wir Sie wieder auf unseren beiden RAM-Artikel in den letzten beiden Ausgaben von PC PLAYER verweisen.

In der AUTOEXEC-Datei können Sie jeden beliebigen DOS-

# DAS ENDE DER BOOT-DISK

Befehl verwenden (was in der CONFIG.SYS-Datei nicht möglich ist). Zwei Befehle, die in unseren Programmen auftauchen und normalerweise nicht in DOS verwendet werden, sind PROMPT und PAUSE. PROMPT stellt ein, was vor dem Cursor in einer neuen DOS-Eingabezeile erscheint. Am bekanntesten ist der Standard »PROMPT \$P\$G«, welcher anzeigt, in welchem Directory DOS sich gerade befindet. Was PROMPT noch so alles kann, finden Sie in Ihrem Handbuch beschrieben. Zu guter Letzt macht PAUSE wie zu erwarten eine Pause und sagt Ihnen, daß Sie eine beliebige Taste drücken sollen. Wenn Sie aber hinter dem PAUSE-Befehl einen Text eingeben, erscheint dieser auf dem Bildschirm.

## So wird man die Boot-Diskette los

Wie schon erwähnt, sind es nur die beiden Dateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS, die geändert werden müssen, um den Effekt einer Bootdiskette zu erhalten. Wir gehen deshalb wie folgt vor: Ein kleines Programm »rettet« Ihre Original-Dateien unter einem anderen Namen und speichert eine neue, an das Spiel angepaßte AUTOEXEC- und CONFIG-Datei. Dann werden Sie aufgefordert, den Rechner neu zu booten. Die AUTOEXEC-Datei stellt zum Schluß wieder Ihre Original-Konfiguration her, so daß Sie beim nächsten Booten den PC wieder so vorfinden, wie Sie ihn bei der täglichen Arbeit benutzen.

Vor den Erfolg haben die Autoren aber den Schweiß gesetzt. Sechs kleine Listings müssen Sie abtippen, um in den Genuß dieser Vorzüge zu kommen. Dazu benutzen Sie am besten das Programm EDIT, welches bei MS-DOS 5.0 beiliegt. Gehen Sie in die oberste Ebene Ihrer Festplatte, beispielsweise mit »C:« und »CD \«, anschließend tippen Sie »EDIT«. Wie Sie den Editor bedienen, steht in Ihrem DOS-Handbuch. Speichern Sie die sechs kleinen Programme genau unter den Namen, die in den Bildunterschriften angegeben sind. Die Zeilen, in denen REM am Anfang steht, können Sie übrigens weglassen; sie dienen nur dem Verständnis. Wenn Sie jetzt ein Spiel laden wollen, das möglichst viel Speicher benötigt und mit EMS zurechtkommt (siehe Tabelle), tippen Sie einfach als Befehl: »BOOTEMS«. Alle Dateien werden automatisch modifiziert und Sie werden aufgefordert, die Tasten ALT, CTRL und DEL gleichzeitig zu drücken. Beispiele für solche Spiele sind »Falcon 3.0« oder »Wing Commander«. Programme, die sich hingegen nicht mit EMS-Managern vertragen (wie z.B. »Ultima VII« und »Comanche«), bekommen Sie mit »BOOTXMS« zum laufen. Wenn Sie mit dem Spiel fertig sind (oder das Spiel mit Ihnen...), und Sie wieder in der DOS-Ebene sind, drücken Sie erneut CTRL-ALT-DEL und Ihr ursprüngliches System ist wieder da.

## Wichtige Einschränkungen

Damit das Ganze wie besprochen funktioniert, müssen einige Voraussetzungen erfüllt sein:

1. Sie brauchen MS-DOS 5.0. Die angesprochenen Listings funktionieren in dieser Form mit keiner anderen DOS-Version, erst recht nicht mit DR-DOS. Wenn Sie kein MS-DOS 5.0 haben und die Programme nicht selber umschreiben können, suchen Sie sich bitte einen Fachmann, der sich darum kümmert. MS-DOS muß im Verzeichnis C:\DOS installiert sein (die Standardeinstellung). Haben Sie diese verändert, müssen Sie die Programme an den entsprechenden Stellen modifizieren.
2. Wenn Sie einen PC mit ungewöhnlichen Steckkarten besitzen (Netzwerke, Gravis Ultrasound, etc.) können Probleme folgender Art auftreten: Sie müssen Parameter beim EMM386-Treiber hinzufügen (dann kopieren Sie einfach die entsprechende Zeile aus Ihrer »echten« CONFIG.SYS) oder Sie müssen noch einen Treiber laden (wie beispielsweise bei der Ultrasound-Karte), den Sie dann bitte in die Listings CONFIG.XMS und CONFIG.EMS am Ende anfügen. Auch hier gilt Ihre original CONFIG.SYS als Vorlage.
3. Ihr Maus-Treiber muß im obersten Directory der Festplatte C liegen und MOUSE heißen. Tut er das nicht, müssen Sie die Zeile mit dem Wort MOUSE in beiden AUTOEXEC-Listings gegen die aus Ihrer »echten« AUTOEXEC.BAT ersetzen.

Wenn Sie diese drei Bedingungen erfüllt haben, steht dem ungebremsten Spielvergnügen ohne Boot-Diskette eigentlich nichts mehr im Wege. (bs)

```
REM Sichern der Original-Dateien
copy c:\config.sys c:\xxxxxxxx.xxx
copy c:\autoexec.bat c:\yyyyyyyy.yyy
REM Installieren der XMS-Dateien
copy c:\config.xms c:\config.sys
copy c:\autoexec.xms c:\autoexec.bat
REM Aufforderung an Benutzer
pause Bitte drücken Sie jetzt CTRL-ALT-DEL um zu
booten!
```

Speichern Sie dieses Programm unter dem Namen BOOTXMS.BAT

```
REM Sichern der Original-Dateien
copy c:\config.sys c:\xxxxxxxx.xxx
copy c:\autoexec.bat c:\yyyyyyyy.yyy
REM Installieren der EMS-Dateien
copy c:\config.ems c:\config.sys
copy c:\autoexec.ems c:\autoexec.bat
REM Aufforderung an Benutzer
pause Bitte drücken Sie jetzt CTRL-ALT-DEL um zu booten!
```

Speichern Sie dieses Programm unter dem Namen BOOTEMS.BAT





Microsoft einmal hard:  
die Soundkarte des Windows  
Sound Systems



# MEIN PC VERSTEHT MICH

Microsoft Windows  
Sound System

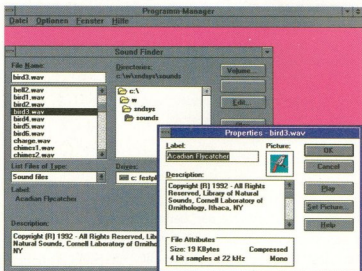
H  
Hardware

**Eine Soundkarte vom Windows-Meister höchstpersönlich – hat sich der Software-Spezialist im Hardware-Dschungel verirrt oder lehrt er mit Features wie Spracherkennung der Konkurrenz das Fürchten?**

Platine. Doch die Innovation ist gleichzeitig ein Manko, denn das Sound System ist nicht kompatibel zum Sound Blaster-Standard. Sie müssen damit auf Sprachausgabe oder Digisound-Effekte bei DOS-Spielen verzichten. Ein kleiner Trost: Sagen Sie ihren Spielen, daß Sie eine AdLib-Soundkarte besit-

ten. Soundkarten gibt's bekanntlich wie Sand am Meer, denken Sie nur an unseren Vergleichstest in Ausgabe 2/93. Wer heute noch eine neue Karte ins Rennen schickt, muß entweder zwei Mark billiger sein als die etablierte Konkurrenz – oder etwas teurer und Microsoft heißen. Daß der berühmte Name allein aber noch keinen höheren Preis rechtfertigt, ist dem Software-Riesen durchaus bewußt. Das Besondere am Windows Sound System ist deshalb auch nicht so sehr die Hardware, sondern vielmehr die mitgelieferte Software – und die hat's wirklich faustdick hinter den Bytes. Werfen wir trotzdem zuerst einen Blick auf die Soundkarte. Erfreulicherweise handelt es sich dabei nicht um den x-ten Sound Blaster-Clone, sondern tatsächlich um eine speziell für Microsoft angefertigte

te Krawatten-Mikro an, das sich praktischerweise ans Hemd oder T-Shirt klemmen läßt und damit Ihre Hände frei hält. Für Aufnahmen vom CD-Spieler oder Kassettenrekorder ist der Linepegel-Eingang (Stereo; 3,5mm Klinkenbuchse) gedacht. Verbinden Sie den Linepegel-Ausgang (Stereo; zwei Cinch-Buchsen) mit einem freien Eingang Ihrer Stereo-Anlage, dann erreicht die hohe Tonqualität des Sound Systems



Wie zwitschert ein Singvogel? Finden Sie es heraus mit dem Sound Finder



auch Ihre Ohren. Weder der beiliegende Kopfhörer noch die beliebten Mini-Computer-Boxen, die Sie am Lautsprecher-Ausgang (Stereo; 3,5mm-Klinkenbuchse) betreiben können, haben uns begeistert und taugen allenfalls zur Wiedergabe der Systemklänge.

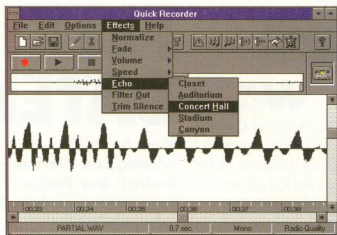
Zum Sound System wird Microsofts Soundkarte aber erst durch das mitgelieferte Softwarepaket. Dieses wurde auf fünf 3,5-Zoll-Disketten gepackt und entfaltet sich (wenn Sie alle Programme haben wollen) bei der unproblematischen Festplatten-Installation auf über 9 MByte. Unbedingte Voraussetzungen für die Programme sind Windows 3.1 und die Sound System-Steckkarte. Mit anderen Soundkarten verweigert die Software jegliche Zusammenarbeit, und mögen sie noch so Multimedia-kompatibel sein.

Unserem Testgerät lagen noch die englischsprachigen Programme bei, während das äußerst ausführliche Handbuch bereits übersetzt war. Die komplett eingedeutschte Version soll ab April erhältlich sein und rund 500 Mark kosten.

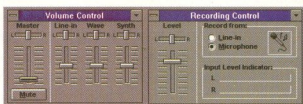
Mit »Volume Control« regeln Sie die Wiedergabe-Gesamtlautstärke (auf der Karte findet sich kein mechanischer Lautstärkeregler) sowie die Stereo-Balance oder schalten die Tonsabgabe per Mausklick in Sekunden-schnelle stumm. Zudem können Sie damit auch die Balance und Lautstärke jeder einzelnen Tonquelle (Linepegel-Eingang, Digitalsound, Yamaha-Soundchip) des Sound Systems individuell wie bei einem Mischpult festlegen.

Mit dem »Quick Recorder« zeichnen Sie Töne vom Mikrofon oder einer am Line-Eingang angeschlossenen Tonquelle auf, bearbeiten die nunmehr in Bits gegossenen Klänge und geben sie beliebig oft wieder. Die Qualität der Digitalisierung hängt dabei von zwei Parametern ab: der Sample-rate (11000, 22050 oder 44100 Abtastungen pro Sekunde) und der Auflösung (4, 8 oder 16 Bit). Je höher die Sample-rate, desto besser. Die Tonqualität steigt dabei dramatisch an, aber leider auch der Speicherbedarf für die Sounddatei. Mit dem bloßen Aufzeichnen und Wiedergeben belästigt es der Recorder aber nicht. Auf Befehl mischt er auch zwei Sounddateien, ändert die Lautstärke, erzeugt Ein- und Ausblendungen oder Echos, filtert Bässe und Höhen heraus, ändert die Wiedergabegeschwindigkeit und dergleichen mehr. Als Besonderheit bietet er darüberhinaus noch die Möglichkeit, einen aufgenommenen Satz zum Beispiel in ein Text- oder Tabellenkalkulations-Dokument einzubinden. In diesem Dokument erscheint sodann ein Symbol für die Sounddatei. Ein Mausklick darauf, und der Klang (in unserem Beispiel der digitalisierte Satz) ertönt aus den Lautsprechern.

Diese Funktion ist ebenso zukunftsweisend wie der »Voice Pilot«. Stellen Sie sich vor, Sie sitzen vor Ihrem PC und murmeln die Worte »Datei öffnen«. Vor dem Erscheinen des Windows Sound Systems hätten Ihre Freunde Ihnen garan-



Der Quick Recorder digitalisiert in Radio-, Kassetten- oder CD-Qualität



Volle Software-Kontrolle über Aufnahmepegel und Wiedergabelautstärke

tiert einen guten Psychiater empfohlen, doch ab jetzt staunen sie nur – denn wie von Geisterhand erscheint tatsächlich die Dateiauswahlbox, ohne Mausklick, ohne einen einzigen Tastendruck. Der Voice Pilot erkennt in das Mikrofon gesprochene Worte und führt die entsprechenden Windows-Befehle aus. Für jedes Ihrer Programme können Sie eine eigene Befehlsliste zusammenstellen und die dazugehörigen Sprachkommandos trainieren. Dreimal vorgesagt, und schon hat der Voice Pilot das Wort intus. Dabei ist es ihm egal, ob Sie den »Schließen«-Befehl mit »Close«, »Schließ das« oder »Zuamacha« aktivieren wollen. Arbeiten mehrere Personen an einem Gerät, kann jeder dem Computer seine ganz persönliche Aussprache antrainieren und unter seinem Namen speichern. Mit einem Schieberegler sagen Sie dem Voice Pilot, wie pingelig er bei der Spracherkennung sein soll. Je genauer, desto weniger Kommandos erkennt er; je ungenauer, umso mehr Verwechslungen treten auf.

Für Windows-Fans ist das Sound System von Microsoft ein absolutes Muß, sofern man das nötige Kleingeld dafür übrig hat. Für die erste Version ist die Software schon erfreulich umfangreich und ausgereift, die eine oder andere Verbesserung und Ergänzung kommt hoffentlich noch mit späteren Upgrades. Aber: So läßlich die AdLib-Kompatibilität auch ist, der passionierte DOS-Spieler sollte die Finger vom Sound System lassen: no Sound Blaster, no fun. (ts)

## KANNST DU MICH HÖREN?

In unserem Test hat sich deutlich gezeigt, daß es sehr viel Geduld bedarf, um dem PC das Hören beizubringen; immer wieder erkennt er das falsche Wort oder einfach gar nichts. Mit Maus und Tastatur geht's bestimmt noch immer schneller, aber: Microsoft hat damit einen Stein ins Rollen gebracht, an den sich bislang noch keiner so recht auf Windows-Ebene herangetraut hat. Creative Labs will mit einer Zusatz-Software zur Sound Blaster 16 nachziehen, aber hoffentlich nicht nur unter DOS. Heute geht's noch nicht, aber in ein paar Jahren können Sie vielleicht Ihren Aktenkoffer auf den Tisch knallen und »Auf geht's« rufen, um Ihren PC einzuschalten.

# FLEXIBLE DATENPRESSE

Wenn Sie ab und zu mit dem Modem eine Datenreise unternehmen oder sich Shareware-Disketten kaufen, sind Sie mit Sicherheit schon mal mit »PKZIP« in Berührung gekommen. PKZIP ist der bekannteste

und meistbenutzte Datenpacker für MS-DOS-PCs. Die sogenannten »ZIP-Files« sind die beliebteste Methode von Programmieren, Mailboxen und PC-Profis, um wichtige Daten platzsparend zu archivieren. Ein ZIP-File wäre vergleichbar mit einem Aktenordner, in den Sie wichtige Unterlagen heften. Die Daten benötigen in diesem Ordner auf magische Weise weniger Platz.

Der Name PKZIP setzt sich aus den Initialen des Programmiers (Phil Katz) sowie dem Kunstwort »zippen« (vom englischen Zipper: Reißverschluss; zippen bedeutet also: zusammenpacken, schnüren) zusammen. PKZIP packt normale MS-DOS-Files in ein Archiv (das ZIP-File) und verringert die Datenmenge durch mathematische Tricks. Anstelle beispielsweise 1000 Leerzeichen hintereinander zu schreiben, steht in einem ZIP-File ein Code, der für »Und hier folgen 1000 Leerzeichen« steht. Natürlich gibt es noch kompliziertere Formeln, die unter anderem ausnutzen, daß manche Buchstaben in einem Text häufiger vorkommen als andere (so sind in diesem Artikel sicher sehr viel mehr »E« als »X«). Häufige Zeichenfolgen werden mit kurzen Codes gespeichert, seltene Folgen hingegen mit langen Codes. Der Platzgewinn bei den häufigen Zeichenfolgen ist aber viel größer als der Platzverlust bei den langen, so daß in der Regel normale MS-DOS-Dateien auf etwa die Hälfte gepackt werden können. Das Gegenstück zu PKZIP namens »PKUNZIP« öffnet diese Archive und decodiert die Dateien wieder. Dabei erhalten die Daten ihre ursprüngliche Länge zurück, es geht also keinerlei Information verloren.

Die Vorteile von gezippten Daten sind vielfältig: Sie brauchen weniger Platz auf der Festplatte oder einer Diskette, lassen sich mit einem Modem schneller übertragen als die längeren Ursprungsdateien und sind dazu noch vor Viren und anderen Katastrophen recht gut geschützt, denn ständige Prüfsummen in der ZIP-Datei verhindern, daß die Daten

**Manche PC-Benutzer zählen ihn zu den wichtigsten Werkzeugen für den täglichen Bedarf: Der Packer »PKZIP« läßt Monster-Programme zu handlichen Datenmengen schrumpfen.**

von außen verändert werden können. Der Haken ist natürlich, daß die Daten - sobald sie zum Arbeiten entpackt werden - wieder den alten Platz auf der Festplatte belegen, denn innerhalb des ZIP-Files sind sie im gepack-

ten Zustand für MS-DOS völlig unlesbar.

Da PKZIP ein sehr kurzes DOS-Programm ist, erfordert die Bedienung einiges an Aufwand. Ausgangspunkt ist das Kommando »PKZIP archivname filename«, welches ein ZIP-File mit dem Namen »archivname« öffnet und dort die Datei »filename« speichert. »PKZIP test \*.\*« speichert beispielsweise alle Dateien des aktuellen Verzeichnisses im Archiv TEST.ZIP. Darüberhinaus gibt es zahlreiche Zusatzbefehle, die vom Testen eines ZIP-Files (sind alle Daten noch ganz) bis hin zum Komplett-Backup einer Festplatte (speichert alle Daten in ZIP-Files auf mehreren Disketten) gehen. Um PKZIP vollkommen auszunutzen, müssen Sie entweder das Handbuch lesen und sich mit vielen Befehlsabkürzungen vertraut machen, oder eine sogenannte ZIP-Shell benutzen. Das sind Programme, die eine Benutzeroberfläche für ZIP-Dateien darstellen und die PKZIP-Befehle mit der Maus erreichbar

machen. Zu den wichtigsten ZIP-Shells gehören »DCC« (vorgestellt in PC PLAYER 1/93), »SHEZ« oder »WinZIP« (für Windows). Wenn Sie vorhaben, sich ein Modem zuzulegen, müssen Sie in jedem Fall zumindest PKUNZIP - die eine Hälfte dieser Teams - haben,

denn kaum eine Mailbox bietet Ihnen ungezippte Dateien an. Wenn Sie viel mit Ihrem Computer arbeiten und immer wieder ältere Daten archivieren müssen (vom Adventure-Spielstand bis zur kompletten Buchhaltung Ihrer Firma), ist die PKZIP/PKUNZIP-Kombination nahezu unverzichtbar. PKZIP ist in einer Ausprobier-Version, in der 99 Prozent der Funktionen vorhanden sind, bei jedem Shareware-Händler erhältlich. Die meisten Anbieter führen auch ein großes Sortiment an ZIP-Shells für jeden Geschmack und Bedarf. Sollten Sie sich PKZIP zulegen, achten Sie darauf, die aktuelle Version zu erhalten. Bei Redaktionsschluß war dies die ZIP-Generation »2.04e«, die Anfang Januar erschien. (bs)

```
PKZIP (R)  PREP! Create/Update Utility, Version 2.04e  01-25-93
Copr. 1989-1993 PHAROS Inc.  All Rights Reserved.  Registered Version
PKZIP Reg. U.S. Pat. and Im. Off.  Patent No. 5,051,745

PKZIP /h(1) for basic help  PKZIP /h(2|3|4) for other help screens.

Usage: PKZIP [options] zipfile [list] [files...]

Simple Usage: PKZIP zipfile file(s)...

Program _____
New zipfile to create _____
File(s) you wish to compress _____

The above usage is only a very basic example of PKZIP's capability.

Press 2 for more options (including spanning & formatting), press 3 for
advanced options, 4 for trouble shooting options, any other key to quit help.
```

**Spartanisch: PKZIP kann in der Grundkonfiguration nur über Befehle in der DOS-Zeile bedient werden, die Sie erst einmal lernen müssen**



**D**er PC ist mal wieder abgestürzt, die Arbeit von zwei Stunden in die ewigen RAM-Jagdgründe übergegangen. Sie laufen rot an, stoßen einen verzweifelten Urschrei aus und haben das unbeherrschbare Bedürfnis, etwas möglichst zerbrechliches quer durchs Zimmer zu pfeffern. Doch es gibt sanftere



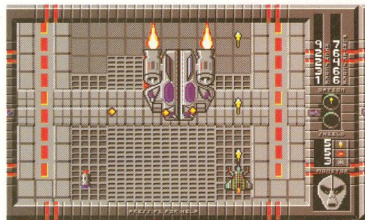
**Jeder fängt bei Overkill mal klein an: Das Raumschiff muß erstmal etwas ausgerüstet werden**

diesem Falle. »ALT« das wichtigste Instrument, denn ganze Horden von gegnerischen Raumschiffen stürzen auf Sie ein, die mit gezielten Schüssen abgeballert werden. Wenn Sie ganze

Formationen bis auf den letzten Raumgleiter zerlegen, winkt ein Extra (eine Art aufsammlbare Pille), die Ihr Schiff mit besserer Feuerkraft oder Schutzschilden ausstattet.

Haben Sie nach viel Geballer das Ende eines Levels erreicht, folgt auch schon der nächste; jeder dritte Level wird aber von einem »Boss«, auch »Endgegner« genannt, bewacht. Solche Endgegner sind nur mit viel Geschick und etwas Strategie zu besiegen, denn sie haben besonders gemeine Bewaffnung an Bord und sind auch größer als die anderen Angreifer. Major Stryker wäre kein Apogee-Spiel, wenn es nicht besonders ausgefeilten Spielkomfort gäbe. So können Sie unter anderem nach jedem Level den Spielstand speichern, was bei Actionspielen normalerweise nicht üblich ist. Der Spielstand hält nicht nur fest, wie weit Sie gekommen sind, sondern auch, welche Waffen Sie an Bord haben und wieviele Punkte Sie bisher kassieren konnten.

Spielerisch genau in die selbe Kerbe schlägt »Overkill«, das in Deutschland sogar in einer deutschsprachigen Version von Jürgen Egeling Computer angeboten wird. Hier wird laufend von Ihnen eine wichtige taktische Entscheidung erwartet: Wie setze ich die Extras ein? Anders als bei Major Stryker erhalten Sie bei Overkill nämlich Extra-Punkte, die Sie erst gegen die bessere Ausrüstung eintauschen müssen. Nun können Sie jeden Punkt sofort in neue Waffen verwandeln, die auf Dauer aber nicht die schlagkräftigsten sind. Wenn Sie



Ein Endgegner von Major Stryker ist größer als die normalen Angreifer

Methoden, sich abzureagieren – zum Beispiel ein gepflegtes Ballerspiel. Um auszuprobieren, ob Ihnen diese Art von Programm überhaupt gefällt, bietet sich natürlich die Shareware an.

**Wenn Sie mit den Extras gut haushalten, werden Sie bald mit einem waffenstarrenden Schiff belohnt**



# BALLER-KNALLER

Zwei neue Actiontitel aus diesem Lager wollen wir Ihnen im direkten Vergleich vorstellen.

»Major Stryker« kommt von Apogee, der Firma, die unter anderem durch die Commander-Keen-Programme auch über die Shareware-Szene hinaus bekannt wurde. Major Stryker ist im bekannten Apogee-Verfahren eine Trilogie: Teil 1 darf frei kopiert und ausprobiert werden, Teil 2 und 3 gibt es nur für die Käufer, die damit mehr und grafisch anspruchsvollere Level erhalten. Der erste Teil ist trotzdem ein komplettes Spiel mit allem Drum und Dran. Handlungsort fast aller Ballerspiele ist der Weltraum; das ist auch bei Major Stryker nicht anders. Der Bildschirminhalt läuft mit konstanter Geschwindigkeit von oben nach unten durch (das sogenannte »scrollen«); Ihr Raumschiff darf nicht aus dem unteren Bildschirmrand herausfahren. Neben den vier Cursor-Tasten, die das Schiff steuern, ist die Feuertaste (in

**Jeder gemeine Heimcomputer ist Ihrem teuren PC überlegen, wenn es um die Auswahl an kernigen Ballerspielen geht. Zwei Shareware-Neuheiten wollen den Action-Notstand beheben.**



Bei Major Stryker entsteht ein 3D-Effekt, weil die einzelnen Wolken-Ebenen mit unterschiedlicher Geschwindigkeit scrollen

ders starke Extras, welche spätere Spielsituationen viel einfacher machen.

Im Gegenzug ist das grafisch ansprechende Overkill eine ganze Stufe schwerer als Major Stryker und für Einsteiger einen Hauch zu frustrierend. Wenn Sie sich an »Overkill« versuchen wollen, finden Sie die Shareware-Version auf der Diskette zu dieser Ausgabe von PC PLAYER. Auch hier ist die Shareware-Version ein komplettes Spiel; zwei weitere Teile mit mehr Levels und noch mehr Action erhalten Sie nach der Registrierung. (bs)

hingegen Punkte erstmal sammeln, mit ihrer kleinen Ausrüstung haus- halten und dann mehrere Punkte auf einmal einlösen, gibt es beson-

**H**allo Leute! Da ich mir demnächst ein 486er Board zulegen möchte und noch nicht so recht weiß welches, versuche ich auf diesem Weg den Prozessordschungel ein wenig zu roden. Welches Board ist für Simulationen (Falcon, F-15 III, Strike Commander) und Protzrollenspiele (Ultima 7) besser geeignet: ein 486DX/50 MHz (schneller Speicherzugriff) oder ein 486DX2/66 MHz (höhere Prozessorleistung)? Wie sieht das Ganze aus, wenn man auf diesen Boards zwei Local-Bus-Steckplätze hat (Grafikkarte und Cachecontroller mit 4 MByte RAM)?

(André Waldmann, Münster)

Prozessor-Papi Intel höchstpersönlich hat eine Leistungsvergleichstabelle seiner teuren Kinderlein veröffentlicht. Hier ein paar Werte daraus:

486SX/25 MHz: Leistungsfaktor 100

486DX2/50 MHz: Leistungsfaktor 231

486DX/50 MHz: Leistungsfaktor 249

486DX2/66 MHz: Leistungsfaktor 297

Demnach liegt der DX2/66 deutlich vor dem DX/50, und genau diese Erfahrung können wir bestätigen. Der Computer, auf dem diese Zeilen entstanden sind, tuckerte erst mit 50 echten, jetzt mit 66 falschen MHz. Falsch deshalb, da der DX2/66-Chip ja nur intern für sich selbst den Systemtakt von 33 MHz verdoppelt. Aber das ist tatsächlich etwas flotter (und teurer), als mit 50 MHz System- und Prozessortakt zu arbeiten. Daran ändert sich auch nichts, wenn Sie Local-Bus-Slots besitzen und entsprechende Karten einsetzen. Diese verwenden nämlich in den seltensten Fällen den ungeteilten Systemtakt, wie auch Hauptspeicher-Zugriffe aus RAM-Kostengründen recht gemütlich ausgeführt werden. Mehr Geschwindigkeits-Rausch bringen schnelle Prozessor-Grafikkarten (ATI, Diamond etc.), schnelle Festplatten und eventuell Cachecontroller mit viel RAM (mindestens 8, besser 16 MByte).

**V**or drei Monaten kaufte ich mit einem 486er, weil mein alter 386SX etwas zu langsam geworden war. Ich baute meinen PC also auf und freute mich meines Lebens, bis ich einen Flugsimulator geladen hatte und ihn begeistert spielen wollte. Doch was ist das – beim Abheben wäre ich fast eingeschlafen. Bei Aces of the Pacific dauert zum Beispiel ein Start so an die zwei bis fünf Minuten. Denn: Mein Joystick funktioniert nicht und auch keiner der anderen vier, die ich nacheinander kaufte. Mein Händler meinte, das liegt am Programm – ich finde, das ist Blödsinn. (Oliver Schattan, Berlin)

Wir glauben auch nicht so ganz, daß dieses Phänomen an der Software liegt – denn vermutlich sind die Programme ja auf dem alten Computer problemlos gelaufen. Also ran an die Hardware: Je nach Computer-Hersteller und -Ausstattung stecken Sie den Joystick entweder an der sogenannten Multi-I/O-Karte (die auch mit Maus, Modem und Drucker

# TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:

Tips und Tricks rund um den PC

kommuniziert) oder – sofern vorhanden – an der Soundkarte ein. Schauen Sie mal nach, ob noch ein anderer Joystickanschluß vorhanden ist und versuchen Sie es mal mit diesem. Existiert nur ein Anschluß, so ist dieser vermutlich nicht aktiviert – ein Jumper (Steckbrücke) auf der entsprechenden

Steckkarte ist dafür verantwortlich und muß umgesteckt werden. Verfügt Ihr Computer über zwei Joystick-Ports, so sind entweder beide nicht oder zugleich aktiv. Abhilfe schafft das Abschalten (wiederum mittels Jumper-Umstellung) des Multi-I/O-Joystick-Anschlusses und das Einschalten des Soundkarten-Gameports. Da die verantwortlichen Jumper meist nicht aussagekräftig genug gekennzeichnet sind, bleibt Ihnen der Gang zum Fachhändler wohl leider nicht erspart.

**I**n einigen Wochen beabsichtige ich mir einen PC zuzulegen. Dabei dachte ich an einen 386DX-40 oder einen 486SX-25. Nun habe ich aber in einem Fachbuch gelesen, daß sehr hohe Taktfrequenzen bei Computerspielen zu Problemen führen können. (Werner Fuhrmann, Freiburg)

Ihr Fachbuch dürfte schon ein paar Jahre auf dem Buckel haben, denn schon längst haben alle namhaften Spielehersteller die Taktfrequenz-Inflation erkannt. Sie lassen ihre Spiele seitdem so programmieren, daß sich die Ablaufgeschwindigkeit nicht am Prozessortakt, sondern an anderen Zeitgebern im Computer orientiert. Übrigens, da Sie zwischen 386DX und 486SX schwanken: Der 486SX/25 hat jetzt bereits die Nase vorn und ist zudem später leicht gegen den mehr als doppelt so schnellen 486DX/50-Prozessor austauschbar.

**L**ohnt sich die Anschaffung eines ASI T-Birds mit 486SX-Prozessor und CD-ROM für den privaten Gebrauch oder reichen die Festplattenkapazität von 50 MByte und der Arbeitsspeicher von 2 MByte für anspruchsvolle Spiele in Zukunft vielleicht nicht aus? (Andreas Engl, Kiel)

Der ASI T-Bird mit CD-ROM stellt ein interessantes Komplettangebot zu einem guten Preis dar. In einer der nächsten Ausgaben wollen wir dieses Gerät unter die Lupe nehmen und können Ihnen dann genau sagen, wo die Stärken und Schwächen des schwarzen Spiele-Spezialisten liegen. Vorab aber schon mal ein grundsätzlicher Hinweis: Eine 50-MByte-Festplatte und 2 MByte RAM sind recht knapp bemessen. Auf Dauer kommt man kaum um eine Aufrüstung auf 100 MByte Festplattenkapazität und 4 MByte RAM herum. (ts)

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiel-Lust im Hardware-Frust? Dann schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihnen proximal zu helfen.

Hier die genaue Adresse:  
DMV Verlag  
Redaktion PC PLAYER  
Stichwort: Technik-Treff  
Gruberstraße 46a  
8011 Poing





**Sie wollen Ihre Meinung über PC PLAYER loswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer lautstark äußern? Unsere Briefecke ist das richtige Forum für den mittelungsbewußten PC-Besitzer. Schreiben Sie bitte an den DMV-Verlag, Redaktion PC PLAYER, Gruberstraße 46 a, 8011 Poing.**

Zur Einstimmung gibt's diesmal eine ebenso trockene wie wichtige organisatorische Bitte. Immer wieder trudeln in unserer Redaktion Disketten-Bestellungen ein, doch deren Abwicklung liegt in den Händen der Kollegen in Eschwege. Diskettenbestellungen deshalb bitte an den DMV Verlag, Fuldaer Str. 6, 3440 Eschwege richten. Die Anschrift der Redaktion für Leserbrief und Mitmachkarten lautet hingegen DMV Verlag, Gruberstr. 46 a, 8011 Poing. Das ist zugegebenermaßen etwas nervig, weil man z.B. Disketten-Bestellung und Leserbrief nicht zusammen in einem Kuvert verschicken kann. Wenn aber Bestellcoupons bei uns in Poing bei München landen, werden diese erst nach Eschwege weitergeschickt und Sie müssen länger auf Ihre Diskette warten. Lange Rede, kurzer Sinn: Auch wenn's bürokratisch anmutet, bitte auf die beiden Adressen achten; ansonsten verwirren wir ewig vor uns hin. Es bedankt sich Ihr und Euer

Heinrich Lenhardt

## Zeit fürs Tontakel

Zuerst einmal muß ich Ihnen ein großes Lob aussprechen. Ihnen ist es gelungen, fachkompetente Artikel und das Spielgenre zu verbinden. Selbst Laien verstehen Ihre Erklärungen, die in anderen Fachzeitschriften nur erahnt werden können. Weiter so! Denn wer bitteschön kauft sich einen PC nur zum Spielen?

Doch hier noch einige Verbesserungsvorschläge. In Komplettlösungen bitte keine »verschlüsselten« Wörter benutzen, das ist so nervend lange dauert, sie aufzuschlüsseln. Mehr Schummelspielstände auf den Disketten, eine extra Abteilung für Windows-Spiele und ein Poster in der Heftmitte sind ferner wünschenswert.

Zum Schluß noch einige Frage: Da Boris Schneider ja der Übersetzer deutscher Lucasarts-Spiele ist, könnte er doch brandneue News sofort veröffentlichen. Wann wird denn »Day of the Tentacle« rauskommen? (Sebastian Baaske)

Boris hatte zwar eine Reihe von Lucasarts-Adventures ein-

gedeutet, doch »Indiana Jones and the Fate of Atlantis« war sein vorerst letzter Streich. Die nervenzerfetzende Arbeit bei PC PLAYER läßt ihm keine Zeit mehr für solche Übersetzungen; deshalb haben wir auch keinen »Spezialdraht« zu Lucasarts. Auf den genauen Veröffentlichungstermin von Day of the Tentacle sind wir auch gespannt (»X-Wing« hätte ja schon im Herbst '92 herauskommen sollen...).

## Farbverlangen

Obwohl ich jetzt bereits 27 Jahre alt bin, verbringe ich immer noch so manche Nacht vor dem Monitor. Ich stand schon Lord Chaos gegenüber, kenne Lord British persönlich (auf dem Bildschirm), fahre ständig mit Mansell, Senna & Co. um die Weltmeisterschaft und bin auch schon wochenlang mit der MK Cobra von Planet zu Planet bei Elite geflogen – kurzum, ich behaupte jetzt einfach mal, mich ein bißchen im Metier »Computerspiele« auszukennen. Umso positiver war ich von Eurer Erstausgabe (und selbstverständlich auch von der Nr. 2) der PC PLAYER überrascht. Endlich mal eine Spielezeitschrift, die nicht an 4 von 10 getesteten Spielen einen »Hit« oder so vergibt. Und endlich auch eine Spielezeitschrift, die technische Tips und Tricks verrät sowie interessante Hardware testet und vorstellt. Sehr lobenswert!

Ein bißchen Kritik gibt's natürlich auch: Ihr könntet Eure Wertungskästen farbenfroher gestalten. Es steht zwar alles Wichtige drin, aber das Ganze sieht ein wenig unscheinbar aus. Dem Prozentkreis könntet Ihr z.B. in 10%-Schritten immer andere Farben geben. Und es wäre nicht schlecht, wenn Ihr die Spieletests noch deutlicher nach Genre (nach Möglichkeit auf den Testseiten vermerkt) ordnen würdet.

(Tino Hiller, Ceußen)

Allzu dick wollen wir die Genrebezeichnungen lieber nicht bei den Tests auf die Seiten knallen. Da es immer mehr »Mischspiele« gibt (z.B. »Comanche« als Action-Simulation), verwischen die Abgrenzungen zwischen den einzelnen Sparten.

## Es kam aus der Spielhalle

Ich suche für den PC seit langem die Spiele »Missile Command« und »Pac-Man« im Original (wie in der Spielhalle früher). Leider habe ich bis jetzt nur billige »Nachbauten« gefunden. Könnten Sie mir eventuell weiterhelfen?

(Detlef Dinges, Bünstadt)

Atari Games hat unseres Wissens nach nie »offizielle« PC-Versionen dieser beiden Arcade-Klassiker veröffentlicht. Sie müssen sich leider mit den diversen Derivaten aus dem Shareware- und PD-Bereich trösten.

## Wieviele Power braucht der Mensch?

Der PC PLAYER hat bei mir mächtig eingeschlagen. Die beiden Artikel über Lemmings 2 und Car & Driver sind ganz toll geschrieben und haben mich veranlaßt, diese Programme unbedingt zu kaufen. Auch der Beitrag »Power Up« ist



großartig. Meine einzige Kritik bezieht sich darauf, daß Ihr nur jeweils das Gerät einer Firma empfiehlt. Positiv sind Eure sehr ausführlichen Spielberichte. Ich würde mich sehr freuen, wenn diese weiterhin über mehrere Seiten gehen. Dadurch erhält man eben viel mehr Informationen und genauere Vorstellungen über das, was man sich kaufen will – oder eben nicht!

Der Aufbau des Heftes bringt nichts Neues; die Konkurrenz zeigt ähnliches. Die Diskette könntet Ihr auch weglassen. Konzentriert Euch lieber auf die Qualität des Heftes und diese wird nicht besser mit Diskette. (Bernd Schmidt, Halle)

*In unserem »Power Up«-Artikel in Ausgabe 1/93 haben wir uns bewußt auf eine Produktempfehlung pro Sparte konzentriert, um halbwegs übersichtlich möglichst viele Zubehörbereiche abzudecken. Die wichtigsten Themen werden bei uns freilich auch im Rahmen von Vergleichstest gewürdigt (Soundkarten, Joysticks; weitere Beiträge sind in Vorbereitung).*

### Ab in die Mitte

Könntet Ihr die Tips-Seiten nicht in der Mitte des Heftes unterbringen, damit man sie herausnehmen kann? Ich sammle zwar die Hefte auch, habe jedoch für die Tips mein eigenes Ablagesystem, auf daß ich auch was finde, wenn es gebraucht wird.

Als nächstes sind da die Tests. In allen Spielezeitschriften werden die selben Spiele getestet. Vielleicht erbarmt sich mal einer der nicht so bekannten Spiele und testet ein paar Sachen, die nicht jeder kennt, aber jeder bezahlen kann. Auch darunter soll es echte Knüller geben. Vielleicht wäre es möglich, Tips von den Lesern zu erhalten, die Spiele empfehlen, welche einen Test wert sind. Ganz hervorragend gefallen mir die Beiträge über Hard- und Software. Man wird sehr verständlich über Neuigkeiten unterrichtet.

(Jörn Grube, Rieplos)

*Die Idee mit der Verlagerung der Tips-Seiten wird bei uns gerade emsig diskutiert. Zu den Spieltests: Wir testen natürlich alle PC-Neuheiten; preiswerte Programme (wie »Freak Out« in der letzten Ausgabe) gehören auch dazu. Außerdem stellen wir jeden Monat mindestens ein Shareware-Spielehighlight vor.*

### SimLife à la Carte

Mir fiel aus, daß Ihr Eure Leser nicht duzt. Laßt doch dieses unpersönliche »Sie« und schreibt ab jetzt immer »Du« oder »Ihr« usw. Eure Hardwaretests sind gut, aber macht in Zukunft auf keinen Fall mehr. Vielleicht wären ein paar Spieltests mehr angebracht.

Versucht unbedingt, mehr Werbung von Computershops zu bekommen. Was nützt es, wenn ich weiß, daß z.B. Formula One Grand Prix gut ist, ich es aber nirgends bestellen

kann, weil ich nicht weiß, welcher Computershop das Spiel verkauft? Eure Spieltests sind gut, besonders die letzte Info-tafel. Aber selbst bei guten Spielen sollten die Tests maximal zwei Seiten lang sein. Verschwendet Euren Platz nicht für Mist wie Caesar's Palace.

Die Idee mit der PC PLAYER-Diskette ist genial. Das Heft wird nicht teuer und jeder kann sich gut informieren, was auf der Diskette drauf ist. Die Tips & Tricks gehören in die Mitte oder müßten lose im Heft liegen. Die Vorschau und vor allem das Inserentenverzeichnis gehören auf die letzte Seite. Schmeißt das Finale raus. Auf Seite 4 der PC PLAYER 2/93 war ein Bild von »SimLife« zu sehen. Wegen der Form dachte ich sofort an eine Telefonkarte. Ist es eine? Und wenn ja, wo kann ich sie kaufen? (Christian Rohde, Berlin)

*Sorry, Sammler: Es gibt definitiv keine SimLife-Telefonkarte. Das täuschend ähnliche Format unseres Bildschirmfotos war rein zufällig.*

### Let's go!

Ich hoffe, daß Ihr mir weiterhelfen könnt. Seit einiger Zeit bin ich auf der Suche nach einer guten Umsetzung des asiatischen Brettspiels »Go«, um auch alleine mit meinem PC eine gemütliche Partie zu spielen. Scheinbar gibt es in Japan (und das ist fern) entsprechende PC-Umsetzungen. In unseren Gefilden ist mir nur ein Programm von Oxford Softworks bekannt. Doch das reißt keinen so richtig vom Hocker, denn »Goplayer« ist schon bei mittleren Spielstärken unerträglich langsam. (Henric T. Böhm, Frankfurt/M.)

*Dem Manne kann geholfen werden: Das beste Go-Programm, das wir kennen, ist der »Go-Simulator« von Infogrames. Er bietet eine Menge nützlicher Funktionen wie einstellbare Brettgröße, gute Bedienung, übersichtliche HiRes-Grafik und ist stark genug, um jedes Mitglied unserer Redaktion wegzuputzen. Der Go-Simulator ist vor etwa einem Jahr veröffentlicht worden und kostet um die 100 Mark; deutscher Distributor des Programms ist Bomico.*

### Aus der Unterwelt

An dieser Stelle einen herzlichen Glückwunsch zu Eurer neuen Zeitschrift. Das Cover hatte mich zwar zuerst total abgeschreckt, aber da ich von Natur aus neugierig bin (und gerade nichts Besseres mit meinem Geld anzufangen wußte), kaufte ich mir das Teil und war anschließend sehr angenehm überrascht. Die Berichte sind professionell und sehr locker verfaßt. Das Wertungssystem ist zwar gewöhnungsbedürftig (warum hat Ultima Underworld nur 93 bekommen?), aber nachvollziehbar. (Andreas Heitmann, Oldenburg)

*Warum hat Ultima Underworld »nur« 93 von 100 möglichen Punkten kassiert? Unter anderem deshalb, weil wir noch etwas Spielraum für Underworld II mit seinen Verbesserungen brauchen! Detaillierte Begründungen für die höhere Wertung findet man in PC PLAYER 3/93.*



## Wettbewerb Stunt Island

# PFEILSCHNELL IN DIE WOLKEN

**Wer ist Deutschlands bester Stunt-Experte? Zusammen mit Bomico und Disney Software suchen wir die tollkühnsten Kunststücke und prämiieren Wagemut mit einer echten Flugstunde.**



Haben Sie Mut, Geschick und perfektes Timing? Nur dann können Sie als Stunt-Pilot erfolgreich sein.

**K**aum eine Flugsimulation ist so abwechslungsreich wie »Stunt Island« von Disney Software. Die 32 eingebauten Stunts können durch Eigen-Kreationen beliebig ergänzt werden, über 800 Bauteile stehen für die Konstruktion eigener Kunststücke zur Verfügung. Deswegen gab es in PC Player 2/93 auch eine schöne 84 zur Bewertung. In diesen Tagen erscheint nun die komplett deutsche Version der Simulation. Ein würdiger Anlaß, um einen Wettbewerb zusammen mit dem deutschen Vertrieb Bomico zu starten.

Wir suchen die besten Stunt-Piloten, -Erfinder, -Regisseure und -Cutter. Bauen Sie einen eigenen Stunt, fliegen Sie ihn so perfekt wie möglich und schicken Sie uns das Ganze auf einer Diskette zu. Eine Jury aus Mitgliedern der PC Player-Redaktion und von Bomico wird den besten Stuntman küren und ihm eine echte Flugstunde verschaffen. Um mitzumachen, brauchen Sie erst mal eine möglichst originelle Idee für einen Stunt. Es darf sich dabei um keinen der mitgelieferten Stunts handeln; sie müssen also selber einen programmieren. Damit Sie uns nichts völlig unmögliches schicken, müssen Sie den Stunt auch fliegen und uns einen Film als Beweis auf die Diskette packen. Bewertet wird nach drei Kriterien: Am wichtigsten ist uns die Originalität des Stunts, an zweiter und dritter Stelle stehen Ihr fliegerisches Können und der Gesamteindruck des fertigen Films.

Kopieren Sie also das .SET und das .FLM-File Ihres Stunts auf eine Diskette und senden Sie diese an folgende Adresse:

DMV Verlag  
Redaktion PC Player  
Kennwort: Stunt Island  
Gruberstr. 46a  
8011 Poing

Bitte schreiben Sie auf den Disketten-Aufkleber unbedingt Ihren Namen und Adresse, da der Umschlag mit dem Absender verloren gehen kann, und wir dann nicht mehr wissen, wer der glückliche Gewinner ist.

### Erster Preis: Eine Flugstunde

Für den besten Stuntpiloten mieten wir ein Flugzeug, einen professionellen Piloten und genug Sprit für eine kleine Spritztour, bei der Sie auch selber mal den Knüppel in die Hand nehmen dürfen. Zum Stuntpiloten bilden wir Sie zwar nicht aus, aber eine Menge über das echte Fliegen lernen Sie mit Sicherheit.

### Zweiter Preis: Software nach Wahl

Aber auch der zweitbeste geht nicht leer aus: Für die Stunts

auf den Plätzen Zwei bis Fünf gibt es Warengutscheine der Firma Bomico im Wert von 250 Mark. Damit können Sie sich Spiele aus dem aktuellen Bomico-Sortiment aussuchen.

Die besten Stunts werden außerdem auf einer der nächsten PC Player-Disketten veröffentlicht; so kommen zum materiellen Gewinn auch noch Ruhm und Ehre. Da bleibt nur noch eines: Ran an Maus und Joystick, Set-Editor laden und den Stunt entwerfen, der auch

Hollywood neidisch macht.  
(bs)

### SPIELREGELN

Unwiderlicher Einsendeschluß ist der 1. Mai 1993 (Datum des Poststempels). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Entscheidung der Jury ist endgültig. Mitarbeiter der Firmen Disney Software, Bomico und DMV Daten & Medienverlag GmbH & Co. KG sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Eingesandte Disketten können aus organisatorischen Gründen in keinem Fall zurückgesandt werden, beigelegtes Rückporto wird nicht erstattet. Mit der Einsendung der Diskette mit dem »Stunt Island-Stunt (Set und Film)« erklärt sich jeder Teilnehmer einverstanden, daß der DMV Verlag diese Dateien beliebig auswerten und beispielsweise auf eigenen Disketten veröffentlichen darf.

Aus versicherungstechnischen Gründen kann der erste Preis nur von Personen angetreten werden, die das 18. Lebensjahr bereits vollendet haben. Die Übertragung des ersten Preises an andere Personen, sowie eine Umwandlung in Alternativpreise ist nicht möglich.

## Die Inserenten

BOMICO .....	120
Computerworld .....	71
DMV .....	41, 49, 67, 83,
.....	105, 113
Dynamics Marketing .....	99
Electronic Arts .....	2, 9, 17, 45
Funtastic .....	98
FUNWARE .....	98
GAMECENTER .....	99
GCS .....	27
INTERSOFT .....	13
Okay Soft .....	98
Pearl Agency .....	54, 55
RUSHWARE .....	119
SHARECARE .....	89
Thalion Software .....	63
Wial Versand .....	35

**Okay Soft**  
 AM Graben 2 W-8471 Weiding  
 Tel. 09674-1279 Fax 1294  
 hotline news -8405  
 BTX \* 200110096471279 \*

A-Train	DV	96.90
Aces of Pacific	DA	74.90
Alone in the Dark	DV	80.90
Bundesliga Manager Prof. II	DV	74.90
Camelot	DA	74.90
Comanche	DV	67.90
Conquest	DA	84.90
Curse of Enchantia	DV	89.90
Das schwarze Auge	DV	81.90
Der Partizier	DV	81.90
Dynis I	DA	64.90
F-15 Strike 3	DA	87.90
Goldens 2	DA	83.90
Grand Prix	DA	83.90
Harrier Jump Jet	DA	89.90
Humans	DA	59.90
Inca	DV	86.90
Incredible Machine	DV	68.90
Indiana Jones 4	DV	89.90
Kings Quest 6	DV	79.90
Laura Bow II	DV	89.90
Legend of Valour	DV	89.90
Linka 386 pro	DA	79.90
Long Course Meane Koa	DA	89.90
Night - Magic 4	DV	89.90
Poland	DV	74.90
Reach for the Sky	DA	61.90
Saga	DV	67.90
Sim Life	DA	73.90
Shadow President	DV	74.90
Shuttle Runner	DV	84.90
Space Quest V	DV	64.90
Strike Commander	DA	89.90
Task Force 1942	DA	89.90
Tornado	DV	69.90
Tormentaria	DV	89.90
Ultima Underworld II	DA	75.90
Ultima VII	DV	89.90
V for Victory II	DV	69.90
Warworks	DV	64.90
Wizardry 7	DV	89.90
Z-Wing	DV	82.90

**SUNDER LOTUS AMI PRO 3.0 549,-**  
 Audio Blaster 2.5 178,-  
 Audio Blaster Pro 4.0 299,-  
 Soundblaster 2.0 168,-  
 Soundblaster 16ASP 475,-  
 Sound Galaxy NX 465,-  
 Adlib Gold 439,-  
 ATT Stereo FX 287,-  
 Roland LARC 1 799,-  
 Nachnahme DM 7.50 Ausland DM 12.50  
 Vorauskass. / Stammkunden DM 4.50

Euro/Visa/Master  
 Cards welcome!

## MS DOS

X-Wing	798,-
Lemmings 2 dt	798,-
Space Quest 5 dt	666,-
Ultima Underworld 2 dt	738,-
Empire De Luxe	a.A.
Ultimate	a.A.
UBER 100 CDs AB 198,- III	

## STRIKE COMMANDER

REX NEBULAR dt	498,-
Sim Ant 398,-	
AMAZON 498,-	
Task Force 1942 dt	698,-
DARKLANDS 398,-	
B17 498,-	
MARTIAN DREAMS 298,-	
50 Great Games 398,-	
Sorcerers Appliance 298,-	
SOUNDBLASTER 2.0	
De Luxe dt	1695,-
CD Rom, Intern 2990,-	



**FUNWARE**  
 Tel 0512-492626  
 Fax 0512-361442  
 Andechsstr. 85, A-6020 Innsbruck  
**AUSTRIA's NO.1**

**The Pure Fun:**  
**100%!**

FUNTASTIC ComputerWare: EuroGames GmbH  
 Postbox 14 02 09 pc D- 8000 München 5  
 Telefon (089) 260 95 93 Fax (089) 268 138

Die besten ComputerSpiele. Fachhändler seit 1985.

**FUNTASTIC ComputerWare**

## BeiSpiele:

1869 - Der Reeder DM 96 \* Bundesliga Man. Prof. v2.0 DM 82 \* Burning Steel DM 98 \* Campaign DM 85 \* Comanche Chopper DM 99 \* Das schwarze Auge DM 90 \* Der Partizier DM 93 \* Eishockey Manager DM 82 \* F15 Strike Eagle 3 DM 105 \* F55 Flight Simulator DM 164 \* Grand Prix DM 105 \* Inca DM 92 \* Jimmy Common Tennis DM 80 \* Kings Quest 6 DM 96 \* Legacy DM 115 \* Lemmings 2 Tapes DM 99 \* Links Pro Golf DM 91 \* Macstream Adv. DM 112 \* Manic Mansion 2 Tendaie DM 99 \* Pirates 2 Gold DM 99 \* Sailing Simulator DM 121 \* Sherlock Holmes T. 1 DM 92 \* Spaceward Hol DM 99 \* Saint Thomas DM 99 \* The A-Train DM 79 \* The Incredible Machine DM 85 \* V for Victory 2 Russia DM 82 \* WorldWar I History Line DM 99 \* Wings 2 FS DM 107 \* Wizardry 7 Dark Swan DM 104 \* X-Wing DM 99 \* Zork 6 DM 107 \* und noch ca. 900 ziemlich gute Games!

\* Lieferung: Post/NN only \* Versand-Pauschale DM 11 \* Irrtümer & Änderung vorbehalten \*



FUNTASTIC hat immer alle neuen Games, die in der PC PLAYER neu vorgestellt, gründlich getestet und prima bewertet werden. Natürlich auch alle anderen aktuellen Spiele.  
 Ihr mit DM 1,- frankiertes & adressiertes Rück-Kuvert genügt für die aktuelle Spielware-Liste, kommt sofort!

# TIPS TRICKS

## GUTES GELD FÜR GUTE TIPS

Wir wünschen Ihnen zum einen viel Spaß bei der Lektüre unserer Spielertips; zum anderen sind wir auf Ihre Beiträge ganz versessen. Das Einsenden selbst erarbeiteter Spielertipps kann sich durchaus lohnen; in jeder Ausgabe wird der beste Beitrag (sei es eine Lösung oder ein Programm) mit 500 Mark honoriert. Für alle anderen Tips, die abgedruckt werden, lassen wir ein PC-Spiel Ihrer Wahl springen. Egal, ob Codewort-Liste, Komplettlösung oder Schummel-Programm, schicken Sie Ihre Beiträge bitte an folgende Adresse:

DMV Daten- und Medienverlag

Redaktion PC PLAYER

Kennwort: Tips & Tricks

Gruberstraße 46a, 8011 Poing

Vergessen Sie Ihren Absender nicht und geben Sie außerdem an, welches Spiel Sie im Falle eines Falles gewinnen möchten. Ihre Einsendungen müssen natürlich frei von den Rechten Dritter sein und sollten nur uns, aber keinem anderen Verlag angeboten werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Wenn Sie unser Leben leichter machen wollen und Ihre Chance auf eine Honorierung erhöhen möchten (Motivieren leicht gemacht), dann beachten Sie bitte folgende Feinheiten: Karten mit schwarzem Filzstift oder Kugelschreiber (bitte kein Bleistift) auf weißem Papier zeichnen (Karos und Linien sollten tabu sein). Falls Sie Ihre Karten am Computer gezeichnet haben, dann schicken Sie uns die Dateien bitte auf Diskette, bevorzugt in einem Postscript-kompatiblen Format gespeichert (z.B. EPS oder Illustrator). Fügen Sie möglichst einen Ausdruck bei. Textfiles auf Diskette (ASCII- oder Word-Format) sind auch gerne gesehen. Wenn Sie ein nettes Schummel-Programm geschrieben oder einen besonders tollen Spielstand auf Lager haben, dann schicken Sie uns das Kleinod bitte auch auf Diskette ein und legen Sie unbedingt ein Begleitschreiben mit Anleitung bei. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß es mitunter ein paar Wochen dauern kann, bis wir jede Zuschrift bearbeitet haben.





Alle Level-Codes für Creepers

# RAUPEN-RETTUNG

Alle Creepers sind schon da: Mit unserer  
Paßwort-Liste wählen Sie jede Runde im  
neuen Psychosis-Denkspiel direkt an.

## Easy

- 1 steveisdog
- 2 plknndzrtvk
- 3 tynxprfsj
- 4 kwrtftscp
- 5 pylnvxzszh
- 6 kjhdsbwcd
- 7 hgkndcpbcx
- 8 plmknjipmt
- 9 pswlknmwm
- 10 snccghwpgx
- 11 yyrqmnvzk
- 12 pyrtzhzshl
- 13 fmrxtkslh
- 14 fcbglhprwt
- 15 cbstphqfcz
- 16 fdndbslczx
- 17 llvlstkcsm
- 18 lrsyzqpydn

## Moderate

- 19 clcknmmtv
- 20 pcnspzmdhm
- 21 nlqbbndmgn
- 22 nnbctckgdy
- 23 ctbtcdpsmy
- 24 sspqncxzcz
- 25 nqmnbdggln
- 26 cstqswlsf
- 27 mcdnsmbxrv
- 28 srtdschprg
- 29 qswdrftgyh
- 30 ybycyqrkns
- 31 bsqtpwhwxw
- 32 dmgdffzmb
- 33 gpdlnskyrp

## Challenging

- 34 pprscbfn
- 35 wthrychngs
- 36 jglhxqkkm
- 37 bhrttytrhb
- 38 hskplyqqr
- 39 nslcncphwy
- 40 knstkdnnsy
- 41 bpljkatyxx
- 42 gwglwygpkh
- 43 sstsrfrtv
- 44 blndknposs
- 45 crthstdqys
- 46 gmfmlltpsl
- 47 apwrytmcsf
- 48 nsdtfnccsd
- 49 rlpzhtyrrf
- 50 frndlsntz
- 51 zfhqwgqpsb
- 52 tplrcbqqs
- 53 mzhvqpsdpp

## Brutal

- 54 gjilmqnvvp
- 55 zsndfczpkk
- 56 bmnzpxytw
- 57 spntnbvwm
- 58 jdwvcxmtl
- 59 ctsfptjbxn
- 60 rwrqwttxbd
- 61 dpzlhgzvbd
- 62 tbgntlkfp
- 63 mbnkhgcxhn
- 64 ysfnczpls
- 65 phjksnzpsc
- 66 wlsndrnsc
- 67 tmsqslstmbb
- 68 thncgbvgbv
- 69 lmnkdnstfg
- 70 lmicsmlfkp
- 71 spbdvzfglm
- 72 fivbsxzcpd
- 73 jfhkghxjsj

## NEU \* GAMECENTER \* NEU

AKTUELLE SPIELE	AMIGA	PC/IBM	AKTUELLE SPIELE	AMIGA	PC/IBM
Abandoned Places 2	DA	V.B.	Legend of Mirta	DA	70,00
Ancient Art of War	DA	95,00	Lemmings 2	DA	70,00
Battlechess 4000	DA	75,00	Lionheart	DA	70,00
Castles 2	DA	75,00	Magic Cavale 3	DA	70,00
Chaos Engine	DA	65,00	Populous 2	DV	70,00
Darkmare	DA	69,00	Ragnarok	V.B.	85,00
Dragons Lair 3	DA	75,00	Sabre Team	85,00	
Dune 2	DV	89,00	Sim Earth	DA	75,00
Dynatech	DV	65,00	Sim Life		85,00
Elite 2			Space Quest 6	DV	89,00

>>> Jeder 10. Besteller bekommt 30.00 DM Rabatt <<<

Eric the Unratty	DA	75,00	Spaceward HO/Windows DV		89,00
Grand Prix F1	DA	85,00	Star Legions	DA	70,00
Front P-Sport Footb.	DA	89,00	Streetfighter 2	DA	70,00
Gothics 2	DA	70,00	Strike Commander	DA	70,00
Gunship 2000	DA	99,00	Stunt Island	DA	99,00
Hannibal	DA	75,00	Terminator 2029	DA	70,00
Warner Jump Jet	DA	99,00	Trolla	DA	85,00
Incredible Machine	DV	89,00	Ultima 7 Teil 2	DA	85,00
Indy 4 Action Game		70,00	Ultima Underworld 2	DA	85,00
Indy 4 Adventure	DV	99,00	Valhalla	DA	75,00

AUFGEPAßT:  
BITTE KOSTENLOS  
PREISLISTE  
ANFORDERN!  
BITTE MIT  
RÜCKUMSCHLAG!

KONSOLENGAMES  
UND  
ANDERE  
COMPUTER-GAMES  
AUF ANFRAGE!  
ANRUF LOHNT!

>>>NEU<<< In Frankfurt seit 01.03.1993! >>>NEU<<<

>>> NEU <<< FRANKFURT >>>NEU<<<  
> WINDECKSTR. 62-64  
> 6000 FRANKFURT 1  
> TEL.: 0 69/4 99 06 53  
> Mo. - Fr.: 10 - 18 Uhr  
> Sa.: 10 - 14 Uhr  
> > NEU > NEU > NEU > NEU > NEU <<<

Und so findet ihr uns in Frankfurt:

< Mit jeder S-Bahn - Ostendstraße aussteigen  
< dann noch 500 Meter gegenüber SP-Straße!  
< Mit jeder Straßenbahn Hanauer Landstraße  
< aussteigen und dann noch 200 Meter.  
< Parkplätze sind vorhanden, Parkhaus am Zoo.  
< Wir suchen ständig neue Geschäftspartner  
< und Franchisepartner in Süddeutschland ab 50.000  
< Einwohner. Professionelles Konzept vorhanden  
< Telnr.: 0 69 - 4 99 06 53 ab 14 - 18 Uhr

>>> Sonderpreise - Top-Neuheiten - Vermietung! <<<

Weitere Ladengeschäfte finden Sie in:

W-7000 Stuttgart 1 - Charlottenstr. 60  
0-2130 Prenzlau - An der Schelle 23  
0-4352 Nienburg/Saale - Schillerplatz 2

Versandkosten: 12,00 DM / Vorkasse: 5,00 DM  
Sonderleistungen: Express: 7,00/Karton: 3,00 DM  
>>> VB - Bitte nachfragen, ob lieferbar ist!!! <<<  
>>> Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten! <<<  
>>> Versandpreise sind keine Ladenpreise! <<<

++ Wir liefern ab 100,00 DM versandkostenfrei! ++

VERSANDTELEFON: 0 69 - 4 99 06 53 MO.-FR.: 9 - 21 Uhr

NEU

## Competition PRO<sup>®</sup> PC-STICK

Ob als Mini oder in normaler Größe:  
Jetzt gibt's den Competition PRO auch  
für volle PC-Action.

● Zum direkten Anschluß an IBM oder  
Kompatibel!

- Integrierter Digital/Analog-Wandler!
- Mit 6 Qualitäts-Microschaltern!
- Schnell!
- Robust!

● Präzise!

Ab sofort im Computer-  
Fachhandel und in Versand-  
und Kaufhäusern.



**DYNAMIC<sup>®</sup>**

Dynamics marketing GmbH Hamburg

## TIPS ZU LINKS 386 PRO

Wenn Ihnen beim Putten und Chippen bisher wenig Erfolg beschieden war, weihen unsere Tips zu »Links 386 Pro« Sie in die tieferen Geheimnisse dieser Golfsimulation ein.

# VON BUNKERN UND BOGEYS



Unsere Links 386 Pro-Meisterschaft brachte nicht nur famose Rekord-Ergebnisse auf das Scoreboard. Einer unserer Leser, Alexander Stulic aus Nettetal, schickte uns ausführliche Tips und Tricks, mit

te stehen näher beieinander als die unteren Punkte. Um beispielsweise mit halber Kraft zu schlagen, lassen Sie den Tachometer nur bis zum vierten Punkt laufen. Dann sollte der Ball ziemlich genau die Hail-

scheidenden Vorteil: Wenn die 6-Uhr-Marke absichtlich verpaßt wird, gibt das dem Ball nicht nur eine schräge Flugbahn, sondern auch einen Drall (Effet), der ihn dann auf dem Boden sehr schnell

abstoppt. Die Folge: Der Ball rollt weniger, als bei einem optimalen Schlag, was bei kurz zu spielenden Löchern wichtig ist. Die mitgelieferten Recorded Player der Programmierer kennen diese Tricks und man kann von ihnen lernen. Am besten sehen Sie sich mal genau die Spielweise der Damen und Herren an; achten Sie auch auf die Cursor-Markierung, die leider nur kurz aufblitzt, bevor der Schlag ausgeführt wird.

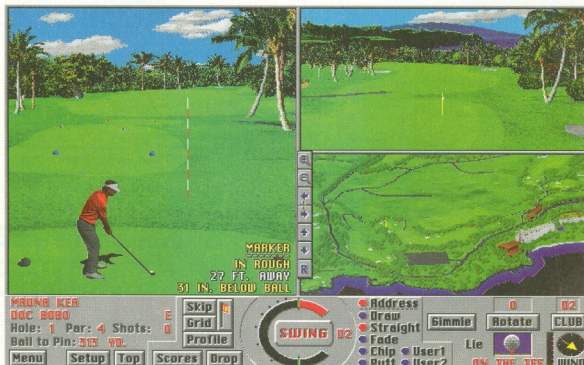
### Der Drive

Bei einem Loch von 330 bis 400 Yards Länge stellt sich die Frage nach dem passenden Schläger. Gute Golfer haben nicht einfach möglichst nah an das Loch ran, sondern versuchen den Ball so zu

platzieren, daß der zweite Schlag bei hundert Prozent Kraft möglichst genau auf dem Grün landen kann. Ein 341-Yard-Loch kann man beispielsweise mit dem Driver leicht überreifen, um auf 41 Yards an das Loch heranzuspielen. Dann kann man oft mit einem 9er Eisen chippen und einlochen. Bei manchen Löchern empfiehlt sich ein kurvig geschlagener Ball, um Hindernisse zu umfliegen. Damit der Ball eine leichte Links-Kurve fliegt, stellt man den Draw-Schlag ein. Für eine Rechtskurve dient der Fade. Als Daumenregel kann man etwa 5 Yards von der maximalen Flugweite abziehen.

### Der Boden

Ist man mit dem ersten Schlag im Rough gelandet, empfiehlt es sich, einen Eisenschläger zu nehmen,



Für Einsteiger ist dieser Bildschirmaufbau am besten, um die Flugbahn des Balles genau zu verfolgen

denen auch ungeübte Spieler schnell in den Genuß wesentlich besserer Ergebnisse kommen.

### Der Schlagkreis

Wie in der Abbildung zu sehen, ist der Schlagkreis mit zwei Strichen und acht Punkten versehen. Am besten liest man diesen Anzeiger wie eine Uhr; dann ist einer der Striche auf 6 Uhr und einer auf 12 Uhr. Der »Tachometer«, der während des Schlages durchläuft, gibt die Schlagstärke an. Stoppen Sie den Schlag genau auf der 12-Uhr-Marke, schlagen Sie mit hundert Prozent und der Ball sollte (vom Windeinfluß abgesehen) genau soweit fliegen, wie in der Tabelle im Programm angegeben. Die acht Punkte zwischen der 6- und 12-Uhr-Marke stehen für jeweils ein Achtel Schlagkraft. Die oberen Punk-

te der Maximal-Flugweite zurücklegen. Liegt der Ball so ungünstig, daß das Grün nicht mit einem 100-Prozent-Schlag zu erreichen ist (Beispiel: Entfernung noch 107 Yards. Sand Wedge schlägt 90 Yards, Pitching Wedge schlägt 120 Yards), sollte man immer den höheren Schläger bevorzugen und entsprechend vor der 12-Uhr-Marke die Maustaste loslassen.

Wenn Sie Probleme mit der unteren Marke haben und Ihren Schlag immer ein wenig nach links oder rechts gehen lassen (aber immer in dieselbe Richtung), können Sie das am besten ausgleichen, indem Sie den Schlag etwas überreifen (also über die 12-Uhr-Marke laufen lassen) und die sich daraus ergebende Flugbahn durch Setzen der Cursor-Markierung ausgleichen. Das hat noch einen anderen ent-



der etwa 30 Yards mehr Reichweite hat, als die Entfernung zum Loch beträgt. Diese 30 Yards werden nämlich durch den rauen Boden »verschluckt«. Das ab und zu auftretende Heavy Rough schluckt etwa 40 Yards. In einem Sand-Bunker sollte man Holzschläger vermeiden. Bei den anderen Schlägern kann man als Daumenregel etwa 50 Yards abziehen, um die tatsächliche Schlagweite zu erhalten. Selten treten zwei spezielle Boden-Beschaffenheiten auf: Needles schlucken etwa 10 bis 15 Yards, Asphalt schluckt kaum erkennbar und sollte Ihre Spielweise nicht ändern, da Asphalt auch nur in großer Entfernung zum Grün auftritt. All diese großen Regeln gelten natürlich nur für weite Entfernungen; nah am Grün sollte man sich lieber an den Chip (siehe unten) halten. Nicht zu unterschätzen ist die Grid-Funktion. Ein schräger Boden beeinflusst jeden Schlag - nicht nur das Putten! Schrägen spielt man entgegengesetzt, daß heißt, liegt der Ball auf einer nach links fallenden Ebene (links tiefer als rechts), spielt man leicht nach rechts (also setzt den Cursor rechts vom Loch).

## Der Chip

Dies ist ein oft unterschätzter, sehr präziser Schlag, der oft die Rettung beim mißglückten Anspiel aus Grün sein kann.

Die Tabelle 1 zeigt die Schlagweiten der sinnvollen Chip/Boden-Kombinationen. Beim Chip wird fast die gesamte Kraft des Schlages auf den Ball übertragen.

Liegt man beispielsweise im Rough nur 28 Yards von der Fahne weg, ist der Pitching Wedge der richtige Schläger. Mit Übung ist es durchaus möglich, aus dem Rough direkt einzulocken.

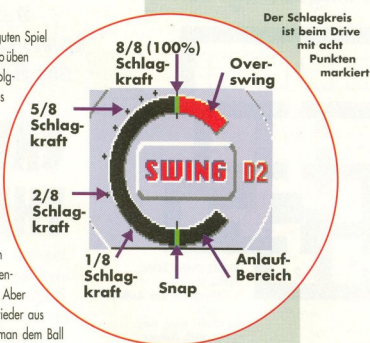
## CHIP-REICHWEITEN

Schläger	Normal	Rough	Sand
LW	57 ft	46 ft	32 ft
SW	25 yd	62 ft	35 ft
PW	36 yd	29 yd	21 yd
9I	45 yd	35 yd	28 yd
8I	53 yd	42 yd	34 yd
7I	57 yd	47 yd	37 yd
6I	60 yd	49 yd	39 yd
5I	62 yd	-	40 yd
7W	61 yd	-	39 yd
6W	60 yd	-	37 yd
5W	58 yd	-	-

Diese Schlagweiten sind bei Windstille ausgetestet worden und können um +/- 2 yd/ft abweichen

## Das Putten

Denken Sie daran, daß bei einem guten Spiel etwa jeder dritte Schlag ein Putt ist. Also üben Sie das Putten, wenn Sie auf Dauer erfolgreich sein wollen. Der Schwingkreis beim Putten ist von den Programmierern etwas vereinfacht worden. Jeder Punkt entspricht etwa 10 Feet. Liegt der Ball also 30 Feet vom Loch entfernt, sollten Sie den Schlag-Indikator mindestens bis zum dritten Punkt laufen lassen. Sie sollten lieber etwas kräftiger schlagen, weil ein schnellerer Ball nicht von Bodenunebenheiten aus der Bahn getragen wird. Aber Vorsicht: Zu schnelle Bälle hüpfen wieder aus dem Loch. Auch beim Putten kann man dem Ball einen Drall geben, indem man nicht genau auf der 6-Uhr-Marke stoppt. Dieser Drall stoppt den Ball gegen ein Gefälle ab. Fällt das Grün nach links, können Sie also den Indikator etwas weiter nach rechts laufen lassen.

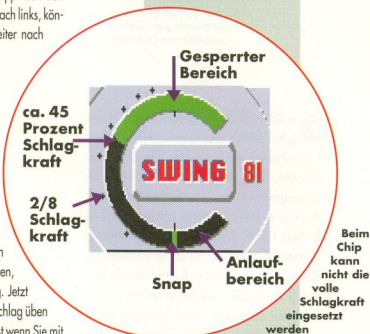


Der Schlagkreis ist beim Drive mit acht Punkten markiert

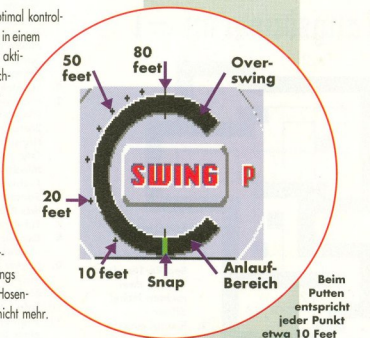
## Feinheiten zum Schluß

Haben Sie schon mal echten Golfprofis zugesehen? Vor wichtigen Schlägen »üben« sie erst nochmal ohne Ball, um das Timing ihres Schlages genau abzustimmen. Das geht auch bei Links Pro. Über der Schlagauswahl ist die Option »Address«. Wenn Sie diese anklicken, rückt der Spieler etwas vom Ball weg. Jetzt können Sie gefahrlos mehrmals den Schlag üben und das Timing genau abstimmen. Erst wenn Sie mit sich zufrieden sind, heben Sie »Address« wieder auf und schlagen richtig zu.

Wenn Sie die Flugbahn des Balls optimal kontrollieren wollen, sollten Sie grundsätzlich in einem kleinen Fenster die Ansicht vom Grün aktivieren, um so den Ball aus zwei Richtungen kommen zu sehen. Nur so können Sie prüfen, ob der Ball so fliegt, wie Sie sich das gedacht haben. Wenn Sie einen Kurs nicht genau kennen, lohnt es sich auch, die Top View (Vogelperspektive) in einem Fenster aktiv zu haben. Auch hier ist die Flugbahn des Balles zu erkennen, was beim Üben ein unschätzbarer Vorteil ist. Haben Sie den Dreh des Timings raus und kennen Sie den Kurs wie Ihre Hosentasche, brauchen Sie die Top View nicht mehr. (bs)

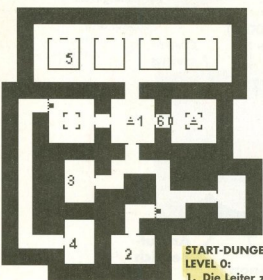


Beim Chip kann nicht die volle Schlagkraft eingesetzt werden



Beim Putten entspricht jeder Punkt etwa 10 Feet

## Anfangsdungeon

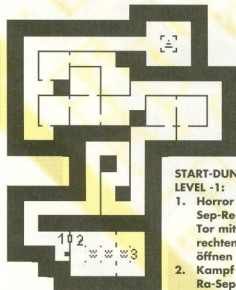


### START-DUNGEON, LEVEL 0:

1. Die Leiter zur Außenwelt
2. Kiste: Key, Key, Sword, Armor
3. Brunnen
4. Truhe: Potions
5. Schriftrulle
6. Das Tor öffnet man mit dem bei Punkt 2 erhaltenen Old Gate Key

**D**ie 500 Mark für die Spielelösung des Monats gehen diesmal nach Landshut: Alexander von Krempelhuber bietet umfassende Hilfe für alle Rollenspieler. Seine Karten-Kollektion zum Fantasy-Wannebrocken »Crusaders of the Dark Savant« hilft Ihnen bei den vielen Missionen und Puzzles auf die Sprünge. Um den Platzbedarf halbwegs im Rahmen zu halten, verzichten wir auf ein Herunterbeten des Lösungswegs. Die einzelnen Karten sind dafür ausführlich kommentiert und helfen bei den meisten potentiellen Sackgassen weiter. Vorneweg gibt es von Alexander einige Tips zur perfekten Party-Zusammenstellung.

## Anfangsdungeon - 1



### START-DUNGEON, LEVEL -1:

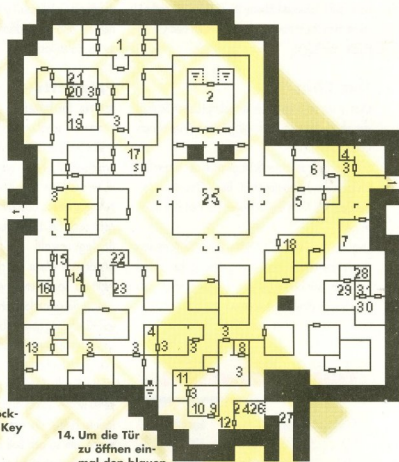
1. Horror of Ra-Sep-Re-Tap: Das Tor mit dem rechten Hebel öffnen
2. Kampf gegen Ra-Sep-Re-Tap
3. Kiste: Heavy Heal, Amulet of Life, Reagents, Terror Spruchrolle, Book of Direktion

## Die Spiele-Lösung des Monats

# CRUSADERS OF THE DARK SAVANT

Der 7. Teil der »Wizardry«-Rollenspielserie ist ein echtes Monster der Güteklasse »groß und schwer«. Mit unserem ausführlich dokumentierten Kartenset gehen Sie in der inflationären Dungeons-Ansammlung nicht verloren.

## New City



### NEW CITY:

1. Gaststätte
2. Temple Thesminster Abbey: Father Rulac
3. Tür mit Lockpick, einem Knock-Knock-Spruch oder Iron Key öffnen
4. Schatzkiste
5. Professor Wunderland: Fragt ihn nach Blueprints History, Higardi, Rakuzza Old City, Sacred Stone, Mindread und Old Archives
6. Savant Guard bewacht das Book of Fables
7. Tafel: »ETX:BYRR«
8. Copper Penny »SEARCH«
9. Docks: Fragt Sogheim nach Ship, Brombadeg, Birds
10. Tafel: Brombadeg
11. Sogheims Schiff - erst in einer Dekade fertig
12. Copper Penny benutzen
13. Magieladen; nur nachts geöffnet
14. Um die Tür zu öffnen einmal den blauen, zweimal den gelben und einmal den roten Knopf drücken
15. Prison Key
16. Befreiung von Capt Boerigard; fragt ihn nach Orkoge
17. Armory Paluke
18. Arms of Argus Rossarian
19. Teleporter nach Nyctalinh
20. Die Fragen Shrits mit »Yes«, »to strike« und »Yes/No« beantworten
21. Truhe: Körper eines T'Rang, Control Card
22. Control Card von Punkt 21 benutzen
23. Computer-Terminal
24. Magisches Fassfeld: Rabus Edge; ein Charakter wird krank
25. Moonstone
26. Kombination: Scared Imp, Angry Demon, Laughing Devil, Silent Devil, Surprised Imp, Happy Demon
27. Wikum Boat: Verwendet die Wikum's Powerglobe aus dem Hidden Temple
28. Teleporter nach Ukpyr
29. Rodan Lewarx
30. Code eingeben: 272 35 39
31. Kiste: Comm-Link Device

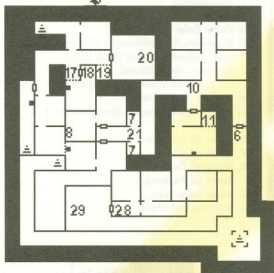


# ORKOGRE CASTLE,

LEVELS 0, -1, -2:

1. Gorn Guards:  
Crown Key, Lance
2. Gorn Guards:  
Armory Key,  
Naginata, Do-Maru
3. Armory Key benutzen
4. Verschiedene  
Fressalien
5. Waffen, Rüstungen
6. Crown Key benutzen

## Orkogre Castle



### Eine gelungene Party

Für die Auswahl der einzelnen Charaktere sollte man sich mindestens zwei Stunden Zeit nehmen, da es sehr mühselig sein kann, z.B. einen Dwarf-Ninja zu erschaffen. Außerdem sollte man auf Menschen (Humans) möglichst verzichten, da diese gegen feindliche Zaubersprüche nicht immun sind. Hier mein Vorschlag für eine gute Party:

Rasse: Rawulf, Beruf: Lord

Rasse: Mook, Beruf: Samurai

Rasse: Lizardman, Beruf: Valkyrie

Rasse: Dracon, Beruf: Monk

Rasse: Gnom, Beruf: Bishop

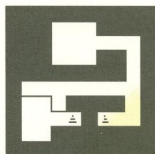
Rasse: Dwarf, Beruf: Ninja

Ich habe keinen einzigen reinen Magier in meiner Party dabei, da die oben aufgeführten Charaktere ab der 3. Stufe zu zaubern beginnen. Somit können alle Mitglieder in meiner Abenteurergruppe kämpfen, aber gleichzeitig einige nützliche Zaubersprüche vom Stapel lassen. Ein weiterer Vorteil ist, daß die ersten 3 Charaktere über genügend Hit Points verfügen, um die meisten Schläge gut zu verkraften (die hinteren 3 Charaktere werden nur selten angegriffen).

Zunächst sollte jeder Charakter den Weaponry-Skill, der seine Waffe betrifft, auf 100 steigern. Erst dann sollte man die anderen Waffen fördern. Andere wichtige Skills, die unbedingt ausgebaut werden sollten:

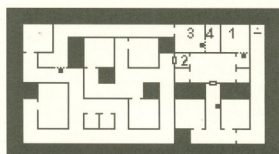
Physical Skills: Oratory, Skulduggery (nur Ninja), Ninjutsu, Swimming.

## New City -1

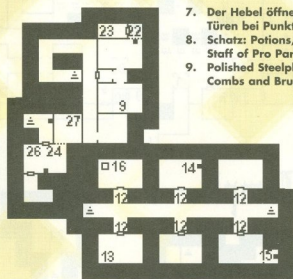


### OLD CITY (UNDER NEW CITY):

1. Schatzkiste: Books,  
Old City Key,  
Amulet
2. Old City Key  
benutzen
3. Truhe: Reagent,  
Ankh, Scrolls
4. Kiste

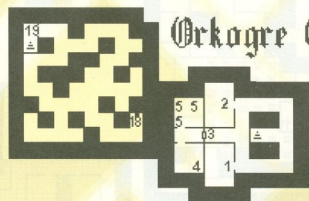


## Orkogre Castle -1



7. Der Hebel öffnet die  
Türen bei Punkt 30
8. Schatz: Potions, Scrolls,  
Staff of Pro Paralysis
9. Polished Steelplate, Bone  
Combs and Brushes

17. Dem Affen sollte man  
einen Bunch of Bananas  
zeigen, damit er mit dem  
Wandhebel die gläserne  
Tür öffnet; Angriff von  
Gorns
18. Knopf in die Wand  
drücken und bei Punkt  
19 verschwindet die  
Mauer
19. Mauer ging auf
20. King Ulgar muß man die  
Nachricht Captain Boerig-  
gards überbringen: »The  
Dartaen Alliance is broken«.  
Anschließend mit »Yes«  
antworten Ihr bekommt den  
Key of the Gorn Key ausgehändig



## Orkogre Castle -2

21. Kink Ulgar; er verkauft  
Waffen und Rüstungen
22. Key of the Gorn Key  
benutzen
23. Schatzkiste: Temple  
Scroll und 5000  
Erfahrungspunkte
24. Kampf gegen Shadow  
Guardien. Danach  
bekommt man vom Geist  
Murkatos einen Auftrag
25. Wands, Powder,  
verschiedene Potions,  
Wizard's Cone und einen  
Bonsai Tree
26. Kiste: Books, Aromatic  
Salts und Scrolls
27. Kiste: Gem of Power,  
Key of Azure, Robes +1,  
Ring of Shielding sowie  
1000 Erfahrungspunkte
28. Key of Azure benutzen
29. Brunnen
30. Türe sollte geöffnet sein

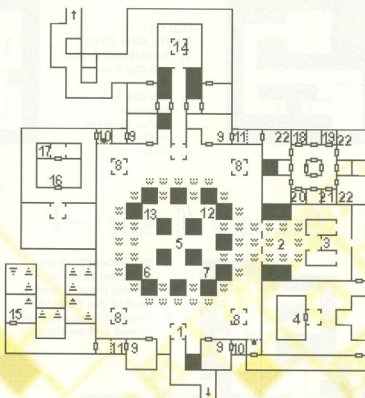
Academy Skills: Artifacts (nur ein  
Charakter), Mythology (nur ein Cha-  
rakter), Scribe, Kijijutsu, Mapping,  
Diplomacy, Theology (bzw.  
Alchemy, Theosophy, Thaumaturgy).

10. Mit der Stahlplatte  
reflektiert man das  
einfallende Licht Richtung  
Süden und das Tor wird  
geöffnet
11. »SEARCH«: Ring of Steel  
Keys, Scroll of Murkatos  
Last Words
12. Ring of Steel Keys benutzen
13. Bread Rolls, Bunch of  
Bananas
14. Knopf öffnet die Wand  
bei Punkt 15
15. Wird der Hebel betätigt,  
so findet die Party ein  
Loch bei Punkt 16
16. Falltür

# Munkharama

## MUNKHARAMA:

1. Schild: »Holy City Munkharama«
2. Schatzkiste: Rubber White Bear und 1500 Erfahrungspunkte
3. Pfütze: Hier den Swimming-Skill trainieren
4. Brother Moser's Apothecary
5. Statue: Moonstone benutzen
6. Diamond Coin
7. Emerald Coin
8. Coins benutzen - dann zu Punkt 6 zurück und Moonstone benutzen, um in den Hidden Temple zu kommen



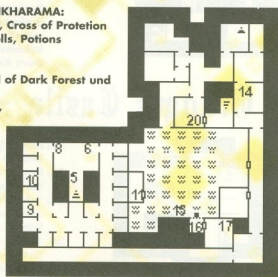
9. Well Coin benutzen
10. Habel öffnet Durchgang bei Punkt 11
11. Durchgang
12. Amber Coin
13. Ruby Coin
14. Brunnen. Rätsellösung: »Coin«; man bekommt vier Well Coins
15. Priester: stellt Rästel, wenn man ins Land of Dreams kommen will
16. Master Xen Xheng
17. Truhe: Ninja Outfit, Blackbelt of 5 Flowers
18. Bean of Swords
19. Bean of Words
20. Bean of Cups
21. Bean of Pentacles
22. Bean benutzen
23. Spindle benutzen

## Tips & Tricks

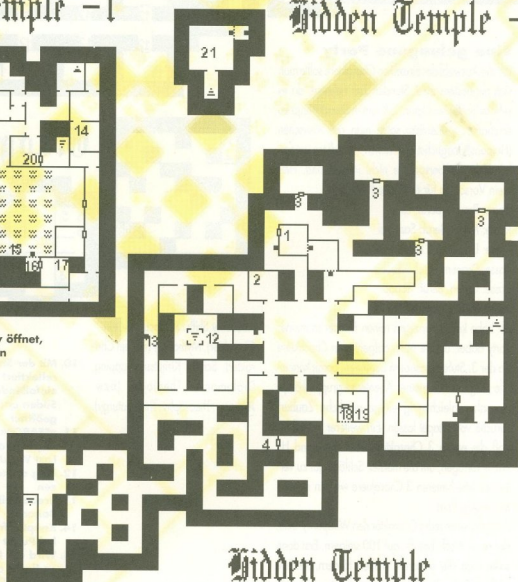
## Hidden Temple -1

### HIDDEN TEMPLE UNTER MUNKHARAMA:

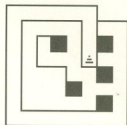
1. Schatzkiste: Munk's Key, Cross of Protection
2. Truhe: Rusted Keys, Scrolls, Potions
3. Rusted Key benutzen
4. Munk's Key benutzen
5. Kampf gegen einen Lord of Dark Forest und mehreren Munks
6. Kiste: Key of the Temple, Staff of Charming, Ankhs of Sancy, Powders, Potions und Moser's Mojo Tea
7. Truhe: Potions, Wands, Key of good Keep
8. Truhe: Potions, Wands, Scrolls, Cask of Ill Repute
9. Truhe: Potions, Scrolls
10. Der Knopf öffnet einen Durchgang im Westen
11. Kiste: Notched Shaft
12. Damit sich bei Punkt 13 keine Falltüre unter der Party öffnet, sollte man hier den Notched Shaft in die Wand drehen
13. Falltüre (siehe Punkt 12)
14. Kampf gegen eine Leper Giant
15. Springbrunnen für alles
16. Key of the Temple benutzen
17. Schatzkiste: Holy Covenant und 5000 Erfahrungspunkte
18. Key of Good Keep benutzen
19. Schatz: Onyx Key
20. Onyx Key benutzen
21. Hier findet man Wikum's Power Globe und darf gegen ein paar Mumien kämpfen



## Hidden Temple -2



## Munkharama -1



### MUNKHARAMA LEVEL +1 UND LEVEL -1:

1. Leiter in Level -1
2. Leiter in Level +1
3. Ein stoned Monk
4. Monk von Punkt 3
5. Zwei Monks
6. Kiste: Chromatic Lyre, Haste Scroll und drei goldene Äpfel
7. Schwarze Tür und Spirit of Life



Für IBM-kompatible

# POWER-HITS

Jedes Programm kostet Sie nur

**DM 29.80\***  
\*unverbindliche Preisempfehlung

**Unglaublich preiswert!**



## MENÜ:

Und Sie sind am PC ganz Ihr eigener Herr! Lange Pfadangaben und lästige Tippfehler bei der Eingabe? Schaffen Sie Abhilfe und gestalten Sie jetzt Ihr eigenes Menüsystem! Ab sofort starten Sie Ihre Programme bequem per Cursorbalken und stellen die Programm-Oberfläche selber zusammen.

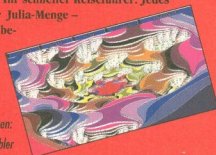
## PC-ASTRO: Entdecken Sie die Faszination der Sternenwelt!

Sie selbst bestimmen Beobachtungszeiten und -positionen. PC-Astro führt die Simulation aus und ist mit über 1200 darstellbaren Objekten – von Fixsternen und Galaxien bis Planeten – so realistisch wie der Himmel über Ihnen. Mit Zoom-Funktion und präzisen astronomischen Infos. Alles für einen Schlägerpreis zum Abheben.

Systemvoraussetzungen: Festplatte, 640 KByte RAM, EGA/VGA-Karte.

## FRAKTAL GENERATOR 3D: Kommen Sie mit ins Land der Phantasie!

Der Fraktal Generator 3D ist dabei Ihr schneller Reiseführer. Jedes Motiv – ob aus der Mandelbrot- oder Julia-Menge – wird aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet. Sie entscheiden, wohin die Reise geht. Wählen Sie zwischen 2D- oder 3D-Darstellungen. Und zum Schluß speichern Sie alles ab – damit Ihre Familie und Freunde mitstaunen können. Systemvoraussetzungen: Amstrad/Schneider PC 1512 oder IBM-kompatibler PC/AT mit EGA- oder VGA-Grafikkarte.



## MULTI-COPY: Spart Zeit und Nerven!

Damit wird PC-Arbeit noch einfacher: Multi-Copy hilft Ihnen beim Duplizieren der Disketten. Sie lesen die Original-Diskette in den Speicher ein (RAM, EMS, Festplatte). Jetzt nur noch kopieren – so viel Sie wollen. Durch Zwischenspeicher-Datieren lassen sich sogar ganze Disketten-Serien kopieren. Systemvoraussetzungen: Für jeden PC mit MS-DOS ab Version 3.2 und Festplatte.

## TIMELY-WAKE-UP:

Leisten Sie sich jetzt Ihr elektronisches Gedächtnis! Oft können Sie sich vor Terminen und Daten kaum retten. Wie schnell verliert man dann den Überblick? Höchste Zeit für den Terminplaner per PC: Sie geben Ihre Verpflichtungen ein, und Timely-Wake-up erinnert Sie pünktlich daran. Garantiert! Und damit Sie auf Nummer sicher gehen, behalten Sie durch einen Termin-Listendruck den Überblick.

Systemvoraussetzungen: Für jeden PC mit MS-DOS ab Version 3.3. Braucht nur 6 KByte Datenspeicher.

## PC-Spiel des Wissens 1: "KNOWY" testet Ihre ganze Familie!

"Knowy" fragt – Sie antworten! Dieses Spiel begeistert die ganze Familie! Jede Antwort auf Fragen aus ca. 10 Themenbereichen begleitet "Knowy" mit lustigen Kommentaren. Und damit Ihnen "Knowy" auch in Zukunft Freude bereitet, läßt es sich mit eigenen Fragen und Antworten erweitern! Systemvoraussetzungen: Für jeden PC mit MS-DOS. Braucht nur 256 RAM. Ein Diskettenlaufwerk und eine monochrome Grafikkarte reichen aus.



DMV Verlag, Postfach 250, W-3440 Eschwege

## Werden Sie mit "TIPPSY" zum Meister an der Tastatur!

Wer das Zehnfinger-System beherrscht, gehört auch am PC zu den Schnellsten. "Tippsy" bringt Sie mit bewährten Lehr-Methoden bis zur Meisterschaft und dokumentiert exakt Ihre Lernfortschritte. Übrigens: Schummeln gilt nicht! "Tippsy" hält Ihre Fehler in einem Leistungsprotokoll lückenlos fest! Systemvoraussetzungen: Für jeden PC mit 512 KByte und MS-DOS ab Version 3.2.

Natürlich erhalten Sie POWER-HITS auch im Fachhandel!

Ja, ich bestelle

Expl.

Titel

zum Preis von DM 29,80\* zuzüglich Porto und Verpackung/Inland 4,- DM, Ausland 6,- DM, unabhängig von der bestellten Stückzahl  
☐ per Verrechnungsscheck  
☐ per Rechnung

Name

Straße

PLZ/Ort/Zustellpostamt

P002

DMV-Verlag • Postfach 250 • W-3440 Eschwege  
Tel. (056 51) 809-414 • Fax (056 51) 809-430

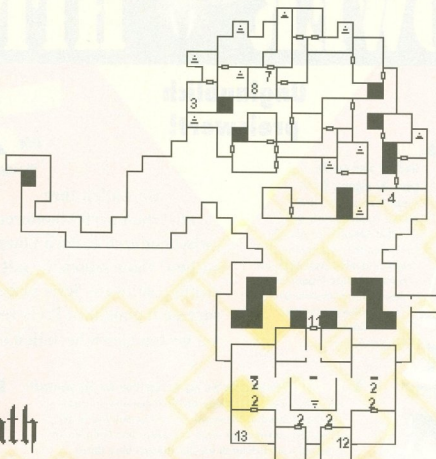
Bestimmt haben Sie Ihren Power-Top-Hit gefunden! Also dann: Einfach die Bestellkarte "PC-Software" in diesem Heft oder den Coupon ausfüllen und gleich absenden! Oder Sie nutzen den Eilbestell-Service: **Fax (0 56 51) 8 09-414 Tel. (0 56 51) 8 09-430** Es' Jetzt gleich zugreifen!

# Ratkin Ruins Level 0

## NYCTALINTH:

1. Kontrollpult: »Server« 023@41A2, Host: »Black Ship Command«
2. TX-Coder
3. Die Türe mit einem Schlüssel, Lockpick oder ganz einfach mit roher Gewalt öffnen
4. T'Rang Port Book - mit TX-Coder lesen
5. Finger Rods
6. Finger Rods benutzen
7. Stun und Shock Rods
8. H'Jenn-Ra T'Rang
9. Bewegt man den Hebel wird, man nach New City teleportiert
10. Kampf gegen T'Rangs

## Nyctalint



## RATKIN RUINS:

1. Ausgang nach Lost Guardia
2. Brass Key, Knock-Knock oder Picklock benutzen
3. Kiste
4. Man trifft Blienmeis - bestehen!
5. Bertie verkauft Schußgeräte; Feather Weight Fläschchen kaufen
6. Gildenmeister
7. Kampf mit Grimac und Kumpanen
8. Truhe: Vorpall Blade, Armor, Keys
9. Ein Gruppenmitglied sollte den Signet Ring über einen Finger streifen und seinen Arm durch das Gitterfenster strecken
10. Blienmeis: Red Rubber Ball kaufen
11. Red Rubber Ball benutzen
12. Kiste: Robes, Code Stone, Wooden Dowel
13. Black Pyramid: Die Zahl 200 ist eingraviert

## Nyctalint - 1

### NYCTALINTH DUNGEON:

1. Gaswolke
2. Verbindung zu Punkt 14 in Nyctalint
3. Kiste: Holy Basher, Heater Shield, Weapons, Potions
4. Unter den Gebeinen sind Waffen, Rüstungen, Stone of New Life und Midnight Cloak
5. Fässer: Inhalt nicht trinken
6. Bewegungsloser Savant Guard: Mystery Ray anwenden
7. Mystery Ray benutzen um Savant Berserker fertig zu machen
8. Die T'Rang Eier mit Thermal Pineapple vernichten



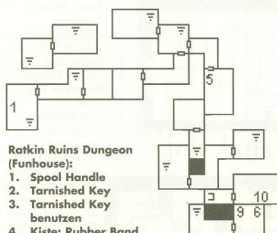
11. Schatzkiste: Longstem Spade, Potion, Armor
12. Longstem Spade benutzen - Kampf gegen Ymmu
13. Gräbt man hier (Spade), fällt man in den Dungeon unter Nyctalint
14. Statue: The Creator - Longstem Spade benutzen
15. Truhe: Waffen und Rüstungen
16. Kampf gegen H'Jenn-Ra T'Rang
17. Tydnad Emyt benutzen, um das Crux of Crossing zu bekommen

18. Crux of Crossing anlegen und durch die Sperre gehen
19. Tomb of Vilet Kanabe
20. Kampf gegen Vilet Kanabe und seine untoten Spießgesellen
21. Kiste: Serpent Map sowie 5000 Erfahrungspunkte





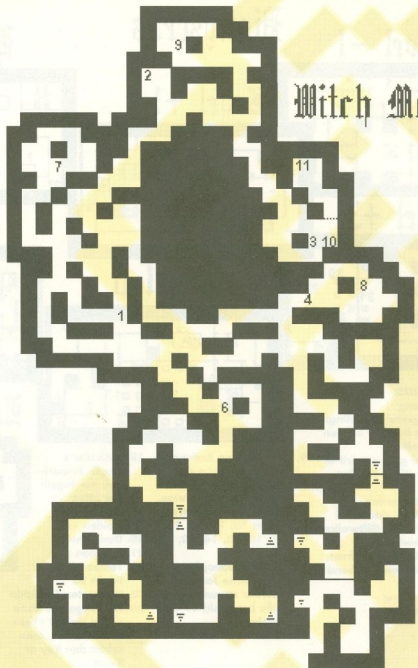
# Ratkin Ruins Level +1



## Ratkin Ruins Dungeon (Funhouse):

1. Spool Handle
2. Tarnished Key
3. Tarnished Key benutzen
4. Kiste: Rubber Band
5. Rubber Band benutzen
6. Auf die Wippe treten; auf der anderen Seite Black Pyramid befestigen
7. Mit Spool Handle Kette aufwickeln; zu Punkt 6 zurück. Bevor man auf das rechte Ende der Wippe tritt, sollte man eine Feather Weight Potion trinken
8. Fließband ins Level -1
9. Hier kommt man nach Level -3
10. Painted Ball
11. Mit Painted Ball die Zielscheibe treffen um das Tor zu öffnen
12. Bar and Rope
13. Barlone
14. Wooden Dowel benutzen
15. Bar and Rope benutzen
- 16.- 20.: Hebel bei 16, 18 und 20 nach unten drücken und danach den Kanal auf Level -1 betreten
21. Black Ball
22. Black Ball benutzen; zurück zu 21.
23. Six Spears; die Kombination: 5,3,4,2,6,1
24. Kiste, Boat Map

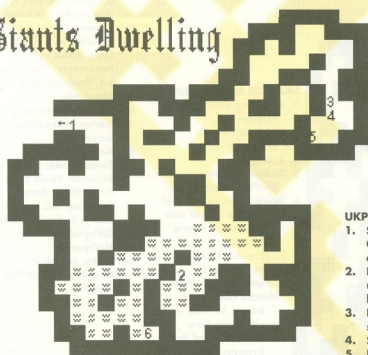
# Witch Mountains



## WITCH MOUNTAIN:

1. Weibliche Partymitglieder vorübergehend sprachlos
2. Truhe: Bat Necklace; Haunting Stick, Powder
3. Black Portal
4. Nach einem Kampf erhält man einen Key of Crypts
5. Kampf mit Hexe
6. Xamdas - Golden Teeth
7. Carmela - Golden Nose
8. Barbana - Golden Ears
9. Naralda - Golden Eyes
10. Bei dem gesichtslosen Kopf die Golden Nose, Ears, Teeth and Eyes benutzen
11. Schatzkiste: Map of Sphinx

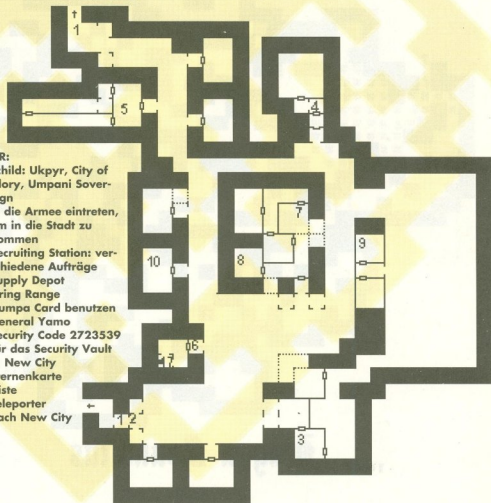
# Giants Dwelling



## GIANT DWELLING:

1. Ausgang nach Witch Mountains
2. Red Rosis sowie Erfahrungspunkte
3. Inschrift: Spot
4. Kampf gegen Spot; 40000 Erfahrungspunkte
5. Necromantic Helm
6. Truhe: Waffen, Rüstungen

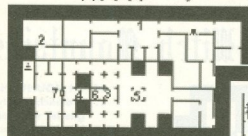
# Ukpyr - City of Glory



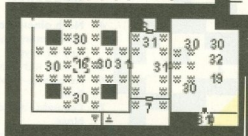
## UKPYR:

1. Schild: Ukpyr, City of Glory, Umpani Sovereign
2. In die Armee eintreten, um in die Stadt zu kommen
3. Recruiting Station: verschiedene Aufträge
4. Supply Depot
5. Firing Range
6. Humpa Card benutzen
7. General Yamo
8. Security Code 2723539 für das Security Vault in New City
9. Sternenkarte
10. Kiste
11. Teleporter nach New City

## Level -1

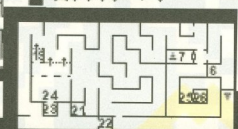


## Level +3

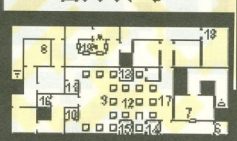


## Bionysceus

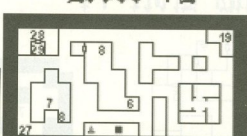
## Level +1



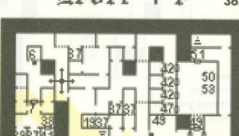
## Level 0



## Level +2



## Level +4



## Level +5 Level +6



### Tips & Tricks

#### DIONYSCEUS:

1. Ausgang
2. Almagorte: unbedingt Jonga Powder kaufen
3. Giftwolke
4. Kampf gegen Spirit of Dane. Kiste: Golden Idol
5. Jonga Powder benutzen, damit bei Punkt 3 die Giftwolke verschwindet
6. Um die Tür zu öffnen, das Golden Idol benutzen
7. Tallen Dane
8. Schrittfrolle

9. Hier ist eine Bodenplatte, mit der man die Fallgruben verschieben kann. Die Reihenfolge, in der man sie betreten sollte: 10, 11, 12, 11, 11, 10, 13, 14, 10, 11, 15, 11
10. bis 15. Bodenplatten
16. In die Urne Jonga Powder streuen um die Falle bei Punkt 17 auszuscheiden
17. Falle

18. Belanzor's Magik Emporium; nur tagsüber offen
19. Schatzkiste: Golden Idol
20. Dunkelheit
21. Brunnen
22. Teleporter zu Punkt 23
23. Teleporter-Zielpunkt
24. Die Frage des Danks solltet Ihr mit "Yes" beantworten, man erhält den Key of Beast

25. Key of Beast benutzen
26. Kampf gegen PSI-Beast. Bei Punkt 24 auf dem Wort Moo meditieren

27. Schatztruhe: Key of the Stone
28. Key of the Stone benutzen
29. Kiste: Stone of Gates, Book, Potions, Reagents
30. Explodierende Truhe enthält Coffin Key
31. Coffin Key benutzen
32. Truhe: Rüstungen oder Magische Gegenstände
33. Kiste
34. Rutschbahn
35. Im Norden geht die Wand auf
36. Schatzkiste: Chrome Key, Potions, Hat. Tür im Südosten wird geschlossen
37. Wand Öffnet sich
38. Truhe: Potions, Key of Ascension, Scroll
39. Teleporter zum Ausgang
40. Key of Ascension benutzen

41. Teleporter in Level +6
42. Feuerbälle
43. Teleporter

- in Level +4
44. Teleporter hinter die verriegelten Tore
45. Torquesade
46. In das Loch sollte man Munk, Nnards, Ashes of Diam, Stone of Gates hinein-schmeißen. Nach dem Kampf in das Loch stürzen und das Horn des Dämonen holen
47. Chrome Key benutzen
48. Schatztruhe: Silent Lyre, Book of Immortals, Plate Mail +3, Potions, Milk of Magnasia
49. Cornu of Demonspawn
50. Cornu of Demonspawn benutzen
51. Kampf mit Torquesade: Robes of Enchant, Fools Map, Crypt Map, Ring of Demons; mit dem Ring läßt sich das Tor öffnen
52. Giftquelle
53. Heilquelle
54. Kiste: Jeweled Cushion, Coil of the Serpent

#### DRAGON MOUNTAINS:

1. Ausgang nach Brom-badian Bay
2. Höhle stürzt ein
3. Ein seltsamer Schrei
4. Bromadeg
5. Truhe: Potions, Waffen, Rüstungen
6. Wenn man den Hebel umlegt öffnet sich bei Punkt 7 eine Wand
7. Wandöffnung
8. Drachenhort
9. Kiste: Siren's Wall, Mantis Gloves od Boots, Wands und ein Elven Bow
10. Kiste: Key of the Dragon, Stone of Life, Emerald

- Talisman, Blade Cuisant
11. Emerald Dragon
12. Schatzkiste: Milk of Magmanasia, Quarrels, Crossbow
13. Leiter zur City of Sky

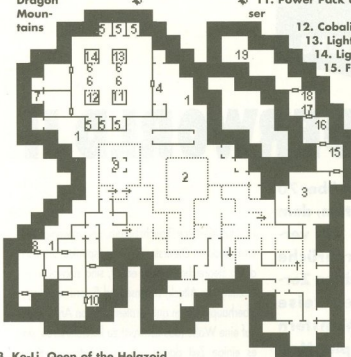
## Dragon Mountains



## CITY OF SKY:

1. Jan-ette
2. Leiter zu Dragon Mountains

## City of Sky



3. Ke-Li, Queen of the Helazoid
4. Credit Card benutzen
5. Bilder
6. Key of Light benutzen
7. Truhe: Ankh of Life, Crusader Helm, Storage Key, Valentine Necklace, Stud-Cuir Bra und Skirt
8. Storage Key benutzen
9. Key of Light

10. Gegen eine Credit Card erhält man von dem Automat ein Power Pack
11. Power Pack and Frontier Phaser

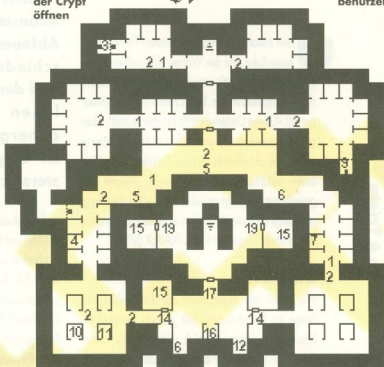
12. Cobaline Powerglobe
13. Light Shield
14. Light Sword
15. First Test: Der richtige Name des Great Makers ist »PHOON-ZANG«
16. Second Test: Die Reihenfolge in der Ihr die Knöpfe drücken müßt: Pyramid, Cross, Serpent, Dragon, Wand, Skull, Gate, Star
17. Kampf gegen einen Metadroid

18. Last Test
19. Raumschiff mit dem Wort »PHOONZANG« öffnen und eine Globe Map und den Ring of Power finden

## CRYPT, LEVEL -1:

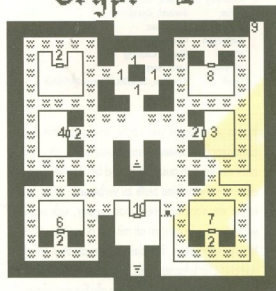
1. Geist
2. Falle
3. Mit dem Hebel kann man die Tür in der Halle des Todes öffnen
4. Unsichtbarer Geist
5. Giftquelle
6. Heilquelle
7. Wenn man die Toten untersucht, findet man ein paar Goldstücke
8. Eine Mumie, die man nicht ausrauben sollte
9. Mit dem Hebel kann man das Tor in der Mitte der Crypt öffnen

## Crypt -1



10. Kampf gegen einen unentonten Samurai und seine Kumpels
11. Bone Combs und Brushes benutzen
12. Quelle
13. Schatztruhe: Key of Tombs, Key of Gorrors, Mana Stone, Book
14. Key of the Tombs benutzen
15. Kiste: Ankh, Staff, Potion, Key, Scroll und Powder
16. Janga Pulver in die Urne streuen
17. Key of the Dragon benutzen
18. Kampf gegen Doom
19. Key of the Crypts benutzen

## Crypt -2



## CRYPT, LEVEL -2:

1. The Galian Stone
2. Gorrors Key benutzen
3. Kampf gegen Beast of 1000 Eyes
4. Kampf gegen Demon Horrogoth
5. Truhe: Weapons, Scrolls, Potions
6. Kampf gegen Spirit of D'Argoleth
7. Kampf gegen The Ting from Hell
8. Curse of Ra-Sep-Re-Tep
9. The Fiend of Nine Words
10. Schatzkiste: Jewel of the Sun
11. Key of Skulls benutzen

## CRYPT, LEVEL -3:

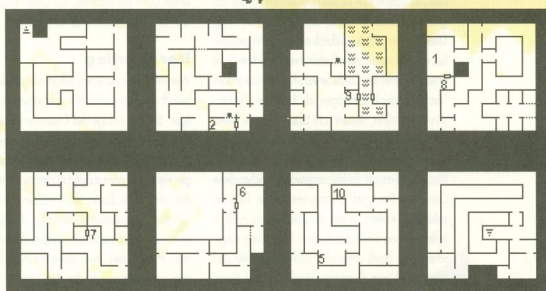
1. Heilquelle
2. Schatztruhe: Lyre of the Cakes und Key of the Gate
3. Kiste: Key of Waters und Medicine Bag
4. Kampf gegen ein Seeungeheuer
5. Truhe: Stone of Life, Coif of Divine Mail, Staff of Doom, Black Crown of Death, Cask of Ill Repute

6. Kiste: Lyre of the Cakes, Key of the Gate
7. Key of the Gate benutzen
8. Key of the Waters benutzen
9. Kiste: Star Map
10. Rätsel

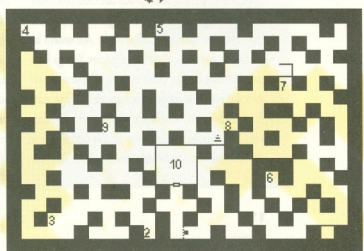
## CRYPT, LEVEL -4:

1. Um zum Ende zu kommen, muß man auf die Punkte 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 treten
2. Dragon
3. Temple
4. Serpent
5. Sphinx
6. Crypt
7. Boat
8. Star
9. Crystal
10. Der Endkampf — viel Vergnügen!

## Crypt -3



## Crypt -4



# ULTIMA UNDERWORLD II

**Nach Erforschung von über 70 Kilometern Gangsystem, dem Abfeuern mehr als 60 verschiedener Zaubersprüche und dem kunstgerechten Zerlegen von scharenweise dahergelaufenen Monstern ist Origins Rollenspiel-Meisterstück endlich gelöst.**

Unser Mitarbeiter Michael »Avatar« Thomas fand keine Ruhe: Mit den Worten »Ich muß es durchspielen, weil es da ist!« entschwand er in ein schumriges Computerzimmer. Nach zwei Wochen in Klau-sur mit »Ultima Underworld II« tauchte er blaß, aber glücklich wieder auf – geschafft! Die Komplettlösung zu unserer aktuellen Rollenspiel-Referenz will »Mic« Ihnen natürlich nicht vorenthalten. Wegen des gewaltigen Umfangs müssen wir die Beschreibung allerdings auf zwei Ausgaben aufteilen; die andere Hälfte finden Sie dann in PC PLAYER 5/93.

## Übersicht

Wo ist der rote Faden durch die Unterwelt? Diese Frage zu beantworten, fällt gerade demjenigen besonders schwer, der sich mitten in die ersten Gemetzel begibt, auf der Jagd nach Experience Points und Schlüsseln, damit er die Suche weiter vorantreiben kann.

Das Ziel scheint klar zu sein: Der Blackrock, der das gesamte Castle Britannia umschließt, muß weg. Diese Barriere entstand durch einen mächtigen Zauber des Guardian, dem Erzfeind von Lord British. Im untersten Level der Castle Sewers hat sich ein großes Stück Blackrock sozusagen als Echo des Zauberspruchs gebildet, dessen acht Seiten Türen in andere Dimensionen darstellen. Der Spieler bereist jede dieser Alternativ-Welten und bringt von dort je ein Blackrock Gem mit. Richtig angewandt machen diese Gems den Blackrock brüchig und öffnen Türen in zukünftige Welten. Wenn der Spieler dann noch in jeder Welt an einem bestimmten Platz einen magischen Stab (Rod) anwendet, zerstört er damit den Energiefluß zum Guardian. Sind alle acht Gems angewandt und ebenso viele Energielinien gekappt, helfen zwei legendäre Objekte weiter.

Das Zauberbuch mit dem Spruch des Guardian muß zum Hofmagier von Britannia gebracht werden, damit der den Reim einfach umdreht. Außerdem ist der Avatar gehalten, das Horn des toten Königs Praecor loth aus dessen Grab zu bergen. Dieses Horn kann mit voller Macht geblasen ganze Gebirge zum Einsturz bringen; das sollte doch wohl für den Blackrock reichen. Allerdings ist die Lunge eines Menschleins dazu nicht voluminös genug. Deshalb

muß der Avatar einen Luftdämon (Djinn) in sich aufnehmen und halten, was nicht so simpel ist. Hier hilft ein Bad in einer Mischung aus Filanum und Basiliken Öl. Der Matsch wird danach durch Lava gehärtet und durch den Spruch »Iron Flesh« glasiert. Als lebende Djinn-Bottle wandelt man dann auf ein Pentagramm (Sigil of Binding), das sich in der Dimension »Ethereal Void« befindet, um dort den Dämon sozusagen umzufüllen.

Wo und wie man überhaupt an eine Flasche mit einem Djinn herankommt, löst unser Erläuterungstext zur Dimension »Pits of Carnage«.

## Der Einstieg

Wer weiß, was auf einen zukommt, hat's leicht. Das betrifft vor allem die Wahl und Ausstattung der Spielfigur. Bei der Anlage des Charakters lohnt es sich beispielsweise nicht, die exotischen Typen wie Mage, Druid oder Tinker zu wählen. Diese Charaktere steigen viel zu langsam auf und dürfen zu Beginn außerdem nicht viele Zusatz-Skills wählen. Es empfiehlt sich eher ein gestandener Kämpfer, der gleich richtig loshauen kann oder ein Paladin, der noch etwas mehr Magie bietet. Etwas abwechslungsreicher fährt man mit Rangern oder Barden; letzterer darf sich zwar gleich drei weitere Skills aussuchen.

Ganz besonders wichtig aber sind hohe Zahlen bei den Grundcharakterwerten (Strength, Dexterity, Intelligence und Vitality). Sie sollten möglichst weit über 20 liegen. Wenn die Werte erscheinen, wird kurz gecheckt und bei Nichtgefallen sofort Escape gedrückt, damit die Definition wieder von vorne beginnt. Als Zusatz-Skill empfiehlt sich auf jeden Fall Swimming, der bei einigen Charakterklassen angeboten wird, da man gerade bei den ersten Erkundungen in der Castle Sewers öfter schwimmen muß.

Ein Skill-Wert von 3 reicht bereits, um ein wenig herumzupaddeln. Die ersten Erfahrungspunkte, die man durch siegreiche Kämpfe erhält, sind sinnvoller im Training für Attack, Defense und Sword angelegt. Überhaupt ist man gut beraten sich von Anfang an auf eine Waffe (das Schwert) zu konzentrieren, da es einige Zeit dauert, bis gute Äxte und Keulen auftauchen.

## ALLE TRAINER SIND SCHON DA

Iolo	Swimming, Appraise, Missile
Dupre	Axe, Mace
Julia	Repair, Picklock, Traps
Geoffrey	Attack, Defense
Syria	Sword, Barehand
Lady Tary	Charisma
Patterson	Charisma
Nyctul	Mana, Casting
Nelson	Lore, Search
Fissif	Acrobat, Stealth, Traps, Picklock

In den ersten Level von Castle Britannia kehrt der abgekämpfte Abenteurer immer wieder zurück, aber nicht nur um sich auszuruhen und bei den verschiedenen Trainern seine Skills zu verbessern. Nein, es ist für ein Vorankommen unabdingbar, sich nach wichtigen Entdeckungen oft mit den passenden Leuten zu unterhalten. Ein kleines Schwätzchen sorgt vorrangig für Informationen, zeigt aber auch ob man schon weitergekommen ist. Wenn alle Figuren immer das selbe erzählen, hat man bestimmte Rätsel nicht gelöst oder wichtige Gegenstände noch nicht entdeckt. Alle Figuren im Castle haben bestimmte Funktionen und Meldungen, ja manchmal sogar Objekte, die sie erst im Verlauf des Spiels herausrücken. Zu den Nicht-Trainern gehören: Lord British, Nell, Nanna, Charles und Feridwyn.

Die vier Wächter haben keine spielerisch entscheidenden Aufgaben. Eine Sonderfunktion besitzt Miranda. Sie stellt den Info-Verteiler dar und wird deswegen immer, wenn man aus einer anderen Dimension zurückkommt, befragt. Meistens verrät sie einem dann, wer weiterführende Infos zu bieten hat oder sie fängt von sich aus ein Gespräch an, um zu melden, daß in Britannia grundlegende Veränderungen



aufgetreten sind. Weiterhin kann Miranda über den Spielstand Auskunft geben. Sie erzählt auf Nachfrage aus welchen Dimensionen der Guardian keine Energie mehr bezieht. Das passiert aber erst nachdem der Spieler eine der Verbindungen gekappt hat. Wie das funktioniert, dazu später mehr.

Wer alle fünf Level vom Castle durchforstet hat, wird den Blackrock auf der Halbinsel ganz unten bemerkt haben, der acht Seiten besitzt. Jede dieser Seiten bildet ein Tor in eine andere Dimension. Zuerst ist nur ein Tor offen; es führt in die Welt »Prison Towers«. Dies erkennt man daran, daß eine Blackrock-Seite blinkt (Achtung, bei manchen Toren ist der Blinktakt extrem langsam). Man tritt einfach darauf zu und schon ändert sich das Szenario und meistens auch die Grafik. Zurück für den Weg ganz einfach, indem man auf die Blackrock-Wand zuläuft, die sich fast immer hinter einem befindet, wenn man gerade angekommen ist.

In jeder Welt findet sich irgendwo ein Cool Blackrock Gem, das man zu Nystul in Britannia bringen muß, der es kurz behandelt. Daraufhin läßt sich das Gem auf den großen Blackrock unten im fünften Level anwenden und schon hat sich ein neues Tor (manchmal auch mehrere) aufgetan.

In einem Textkasten haben wir für Sie die optimale Reihenfolge der zu besuchenden Welten mit der Anzahl der Level aufgelistet. Es versteht sich von selbst, daß wir hier auf das normale Handwerkszeug des Rollenspielers nicht gesondert eingehen. Wer schwierige Monster nicht besiegen kann, muß sich zunächst an anderen Stellen leichte Beute suchen, um mehr Experience zu bekommen, was automatisch die begehrten Skill-Trainings-Punkte liefert. Ein Hin- und Herpendeln zwischen verschiedenen Welten läßt sich deswegen kaum vermeiden. Einzig das Tomb des Praecor Loth muß in einem Durchgang komplett gelöst werden, da sich erst dann der Rückweg aufhört.

## DIE ACHT WELTEN

- |                          |                  |
|--------------------------|------------------|
| 1. Prison Tower:         | 8 kleine Level   |
| 2. Killorn Keep:         | 2 mittlere Level |
| 3. Ice Caverns:          | 2 riesige Level  |
| 4. Talorus:              | 2 große Level    |
| 5. Pits of Carnage:      | 3 riesige Level  |
| 6. Mage Academy:         | 8 mittlere Level |
| 7. Tomb of Praecor Loth: | 4 große Level    |
| 8. Ethereal Void:        | 1 großer Level   |

Die Reihenfolge der Level entspricht übrigens der Anordnung auf der Karte, die der Spieler bei sich trägt. Das dort abgebildete Kristall trägt acht Seiten, die nördlichste entspricht dem »Prison Towers«, dann geht's im Uhrzeigersinn weiter (siehe Grafik rechts).

## Magie

Die Anleitung zu Underworld II verrät uns noch längst nicht alle Zaubersprüche, mit denen der Spieler um sich werfen kann. Einige Runenkombinationen erfährt man durch Gespräche und Rätselbewältigung, andere lassen sich nur durch Ausprobieren herausfinden. Noch ungeklärt bleiben die passenden Runen für die Sprüche »Dispel Hunger« und »Smile Foe«, zumal man für diese Sprüche Scrolls findet, die sich aber nur einmal anwenden lassen.

## GEHEIME ZAUBERSPRÜCHE

High Jump:	UUS POR
Repel Undead:	AN KAL CORP
Locate:	BET WIS EX
Map Area:	WIS EX
Time Trap:	IN TYM JUX
Summon Demon:	KAL AN MANI
Mending:	REL SANCT YLEM
Frost Wind:	IN AN FLAM
Tremor:	VAS POR YLEM

Eine kleine Änderung ergab sich für »Levitare« (manche kennen ihn vielleicht noch aus Underworld 1): er lautet jetzt »UUS HUR POR«. Ein Spruch, wie etwa Tremor, dürfte erfahrenen Rollenspielern ebenfalls noch bekannt sein, ist jedoch nicht extra in der Anleitung zu Underworld II aufgeführt. Er funktioniert jedoch recht prächtig, was man nicht von allen Sprüchen aus dem Vorgängerspiel behaupten kann.

Viele der neuen Sprüche (Time Trap, Frost Wind, Summon Demon) sind aus dem fünften Zirkel aufwärts, also für Charaktere mit niedriger Erfahrungsstufe zu Beginn nicht zugänglich.

Doch was tun, falls es mit dem Zaubern mal nicht so klappt? Dazu analysieren wir hier kurz die Meldungen, die Underworld II ausgibt und die uns Hinweise darauf geben, welche Aktion weiterhilft.

### »Not a spell«

Die Runenkombination ist falsch. Dies liest jeder, der verschärft neue Sprüche per Zufall finden will oder sich einfach vertippt hat.

### »You are not experienced enough«

Der Adept befindet sich noch nicht im entsprechenden Zirkel, um den Spruch zu beherrschen. Kämp-

fen und im Level weiter aufsteigen ist angesagt.

### »Spell has no noticable effect«

Ein Spruch wurde zweckfremd angewendet und ist schlicht verpufft.

### »Not enough room to release the spell«

Wer zum Abfeuern eines »targeted spell« (z.B. Fireball, Magic Arrow) zu nah vor einem Ziel (Objekt oder Monster) steht, sollte auf Abstand gehen.

### »Casting was not successful«

Der Spruch darf just in dieser Dimension nicht verwendet werden, funktioniert aber durchaus in anderen Welten. »Gate Travel« ist z.B. in Britannia verboten.

### »The incantation failed«

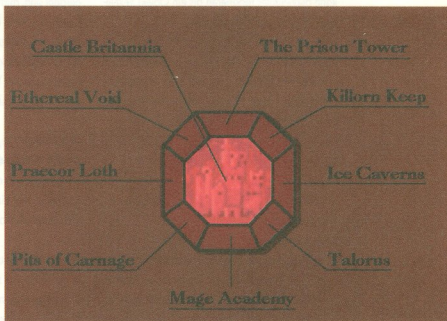
Die Erfahrung des Magiers (Casting Skill) sorgt für fehlerfreies Sprücheklopfen. Mit hohem Casting-Wert sinkt die Wahrscheinlichkeit Unsinn zu brabbeln. Hier sollte man schnell nochmal auf die zusammengesetzten Runen klicken.

### »Not enough mana to cast the spell«

Es ist keine Zauberenergie mehr im Hirn der Spielfigur, da hilft nur schlafen oder eine »Scroll of Mana Boost« oder »Regain Mana«.

### »The spell backfires«

Es besteht die Wahrscheinlichkeit, daß ein Spruch



Die einzelnen Welten in der Übersicht

auf den Adepten zurückschlägt. Je erfahrener ein Magier ist, desto seltener passiert dies.

Böse kann das Backfire ausgehen, wenn es sich um Schutz- und Angriffssprüche wie etwa Fireball handelt.

# ULTIMA UNDERWORLD II

Die Erfahrung des Zaubers macht sich bei einigen Formeln auch in der Stärke des gewünschten Effekts bemerkbar. Ein frisch aufgestiegener Mochtegenmagier, der gerade mal den Map-Area-Spruch beherrscht, wird bei Anwendung noch nicht viel vom Umfeld auf seiner Karte zu sehen bekommen. Wer in hohen Erfahrungsstufen Wis Ex anwendet, bekommt fast einen gesamten unbekannten Level auf einen Schlag fertiggezeichnet.

## Ausrüstung

Am Anfang heißt es anziehen, was nur geht. Auch wenn man oft auf gute Rüstungen stößt, die abgetragenen (worn) oder sogar »badly worn« sind. Die Statusangabe bedeutet jedoch nur, daß sich ein Objekt bei weiterer Abnutzung (Treffer im Kampf) irgendwann auflöst. Seine Aufgabe, z.B. Schutz durch Rüstung, erfüllt es so lange bis es in den Zustand »broken« übergeht. Dann ist es nicht mehr zu reparieren.

Mit hohem Repair-Skill und einem Amboß läßt sich alles reparieren. Trotzdem kann es per Zufall passieren, daß man dabei ein Teil schädigt oder sogar zerbricht, daher sollten Sie vorher besser den Spielstand speichern.

Wenn mehrere Reparaturversuche erfolgreich waren, wird der Zustand mit »serviceable« ausgezeichnet. Das sollte normalerweise reichen; aber man kann auch weiter reparieren bis ein Objekt »excellent« ist (also praktisch wie neu).

Die Gegenstände werden außerdem ihrer Qualität nach bezeichnet. Ein Paar »Plate Boots« sind zwar schon besser als gar keine, wer aber »Plate Boots of Protection« trägt, hat mehr Schutz. Natürlich gibt es noch weitere Steigerungen:

Minor  
Major  
Great  
Very Great  
Tremendous  
Unsurpassable

Das gilt ebenso für Waffen; nur das die Bezeichnung dann beispielsweise »Dagger of tremendous Damage« heißt. Hilfreich sind manchmal auch die Sonderobjekte wie »Cowl of Valour«, eine Kappe die zwar nur normalen Schutz bietet, dafür aber die Attack-Werte verbessert, oder die »Leggins of Stealth«, die günstiges Anschleichen erlauben.

## Sterben

Wer in Britannia allzu fetten Monstern vor die Füße spuckt, wird bald in den Origin-Himmel einfahren.

Sollte einen jedoch der Tod in einer der anderen Dimensionen ereilen, so ist das Spiel nicht zu Ende, sondern man wird in die Nähe des Blackrocks im fünften Castle-Level zurückgeschleudert. Dies läßt sich beliebig oft wiederholen und stellt – wie etwa in der Ethereal Void oder im Tomb des Procor Loth – die einzige Möglichkeit dar, den Level in ausweglosen Lagen vorzeitig zu verlassen.

## Bewegung

Vorab noch ein paar nervensparende Tips zur Fortbewegung. Wer ziemlich oft und dazu noch genau springen muß, sollte sich ganz langsam an den Rand eines Abgrunds vortasten. Dort hakt die Spielfigur leicht fest und ist nur mit ausdrücklichem Vorwärtsbefehl weiterzubewegen. Von dort läßt sich mit <Shift-J> aus dem Stand über maximal zwei Felder nach vorne springen. Wer rückwärts geht, braucht sowieso keine Angst zu haben, irgendwas abzustürzen, denn das Programm läßt dies einfach nicht zu.

Ganz wichtig für alle, die einmal zu schnell auf Eis gerannt sind, dürfte der folgende Tip sein: Eine endlose Rutschpartie läßt sich sehr schnell mit ein paar Hüpfen in die Luft beenden. Ein Senkrechtsprung mit <L> wirkt übrigens befreiend, falls sich die Figur einmal an einem Vorsprung so ungünstig verhakht, daß sie partout nicht mehr weitergehen will.

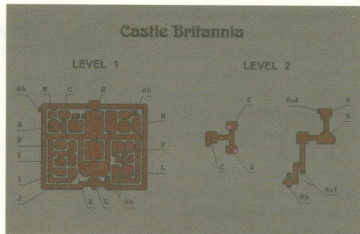
## Aktionen, die Sie sich sparen können

So manches, was der gefrustete Abenteuerer probiert, ist sinnlos. Hier eine kleine Liste, der Dinge, die von Origin nur als Ablenkung eingebaut wurden:

- Pilze pflücken und essen.
- Grüne Potions sammeln und trinken.
- Schlagereien in Castle Britannia anfangen.
- Kisten im großen Wachraum von Killorn Keep öffnen.
- Von Kintara in Killorn Keep die Dragonskin Boots ertauschen.
- Den mittleren, abgeschlossenen Bereich im Level 2 von Killorn Keep erkunden.
- Killorn Keep durch Töten der Brain Creatures zum Absturz bringen.

■ Die verschlossene Kiste in Nystuls Zimmer öffnen. Darin befindet sich ein total abgefahrter Gag. Wer auf schräge Witze steht, kann sich mit Magie oder extrem guten Picklock-Skill an der Kiste versuchen.

## Castle Britannia



### CASTLE BRITANNIA, LEVEL 1:

- A. Startpunkt
- B. Thronraum; Lord British
- C. Iolo
- D. Dupre; hat Schlüssel zu den Sewers
- E. Nelson; Potion of Cure Poison
- F. Nystul
- G. Große Halle; Miranda H. Charles, Nell, Janna
- I. Patterson
- J. Feriawyn
- K. Lady Tory, Julia
- L. Syria
- M. Geheimraum; allerlei Ausrüstung, Runen (BET, IN, JUX, MANI, ORT, SANCT)

### CASTLE BRITANNIA, LEVEL 2:

- A. Vorratsraum
- B. Armoury; allerlei Ausrüstung
- C. verstecktes Studienzimmer von Nystul; Runen (DES, POR, REL, UUS, YLEM), schwarze Perle; Potions of Lesser Heal (gelb), Resist Blows (purpur) und Increase Mana (durchsichtig)
- D. Riesenratte
- E. Fleischschnecken

Und los geht's. Der Avatar startet in seinem eigenen Zimmer und untersucht, nachdem er sich um den wichtigsten Sachen ausgerüstet hat, die nördliche Wand. Die Geheimtür wird geöffnet und der Raum dahinter geplündert. Hier liegen gleich die Karte und



# WinDOS

## geht unter die Oberfläche!

Alles über Windows!

Multimedia mit Windows!

Kommunikation mit Windows!

Für alle, die mehr mit Windows machen wollen, gibt es jetzt das Magazin, das tief unter die (Windows-) Oberfläche geht: WinDOS!

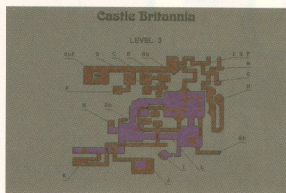
Als professioneller oder semi-professioneller Windows-Anwender finden Sie in WinDOS alles über die außergewöhnlichen Multimedia- und Kommunikationsfähigkeiten von Windows.

Mit Hilfe von Werkstätten und Tips & Tricks lösen Sie auch ungewöhnliche Problemstellungen. Tests von aktueller Soft- und Hardware für Windows geben Ihnen konkrete Entscheidungshilfen für die optimale Produktwahl. Kein Zweifel: Wenn Sie die gesamte Leistungvielfalt von Windows nutzen wollen, brauchen Sie WinDOS!



**WinDOS: Windows-Knowhow mit Tiefgang.**

# ULTIMA UNDERWORLD II



der Zauberbeutel, sowie ein paar Runen, die man immer greifbar im Inventory halten sollte. Die Tür im Norden ist ebenso schnell mit dem Hebel geöffnet. Sie führt in den außen liegenden Rundgang, in dem man sich mit dem ersten Feind, einer schwächigen Ratte, auseinandersetzen darf. Den Schlüssel für den Abgang in die Sewers besitzt Freund Dupre. Vor weiteren Erkundungen sollte man sich aber

## CASTLE BRITANNIA, LEVEL 3:

- A. Dieb Fissif; Rune (LOR), Potion of Resist Blows, Dietriche
- B. Headlesses
- C. Ratten
- D. Shortsword of Minor Damage, Chain Boots
- E & F. Ziehkette öffnet Fallgitter
- G. Leather Gloves
- H. Gatzers; Kiste enthält: Laterne, Krone

- (verflucht), Chain Gauntlets, Scroll of Mass Confusion, Potion of Basilisk Oil (nicht trinkend!), Rune (EX)
- I. Potion of Heal
- J. Haunt; Kiste enthält: Schlüssel, Scroll of Telekinesis, Rune (NOX), normales Zepher, Moonstone (wichtig für Gate Travel)

- K. Leather Vest of Additional Protection
- L. Wand of Deadly Seeker, Potion of Dispel Hunger
- M. Ghost; Goldener Ring (verflucht), Scroll of Repell Undead, Chain Cowl of Valor
- N. Falle: Boden klappt bei Betreten weg
- O. Wand of Magic Arrows

bekommen (was oben im Castle nicht passieren darf). Wegzehrung holen wir uns ebenfalls im zweiten Level, den wir über den Abgang im Nordosten hinter der Küche erreichen.

## Sewers

Für frisch gefertigte Charaktere empfiehlt es sich zunächst überall herumzustöbern, um wirklich alle Monster zu erwischen und zu besiegen, denn das bringt Experience. Checken Sie jedoch vorher mit »Look« immer, ob eine Kreatur nicht vielleicht »peaceful« ist und ob Sie sich mit ihr unterhalten können (wie z.B. die drei Goblins im Südwesten von Level 4). Das trifft hauptsächlich auf Monster zu, die auf zwei Beinen laufen. Auf alles, was kriecht und flucht oder was Sie sofort angreift, können Sie bedenkenlos einschlagen.

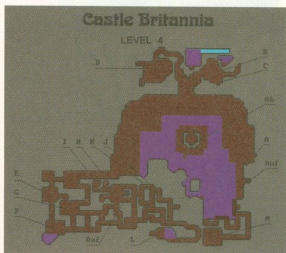
Die beiden Headless am Anfang (siehe Karte und Legende) sind zwar schon recht gefährlich, doch man kann jedes Monster mit der geeigneten Kampftechnik und guten Reaktionen besiegen. Außerdem trifft man hier unten auf Fissif, der sich entweder dazu überreden läßt von selbst ins Gefängnis zu gehen, oder den man dorthin prügeln muß. Von ihm

erhält der Spieler die Taschenuhr, um immer die genaue Zeit zu erfahren. Danach ist Fissif nur noch oben im Gefängnis erreichbar. Mit ihm läßt sich ein Schwätzchen durchs Gitter führen. Zirkus in der Mitte des Spiels wird er jedoch aus dem Gefängnis entfliehen, dann sind die speziellen Skills, die er lehrt (Acrobat, Stealth) nicht mehr zugänglich.

Das Gitter am Ende des großen langen Gangs in Level 3 läßt sich übrigens nur mit einem Hebel auf der Rückseite öffnen. Um dorthin zu gelangen, muß der Avatar im richtigen Moment über die verschwindenden Bodenplatten um die Ecke laufen. Danach spaziert man mit Water Walk (YLEM POR) lässig übers Wasser und beseitigt erst einmal alle Lurker. Einige der Abflüsse führen in dahinterliegende Geheimbereiche.

Die Tür im südlichen Gang (in der Mitte der Karte) läßt sich nicht ohne weiteres öffnen. Den richtigen Schlüssel dazu besitzt Charles, der ihn automatisch, aber erst zur Hälfte des Spiels herausruft. Auf den großen Wasserfall hilft ein Hüpler mit magischer Unterstützung (UUS POR).

Im Level 4 bewacht ein Reaper den Schlüssel zur Armoury, der in einer Nische liegt. Der Schlüssel ist



## CASTLE BRITANNIA, LEVEL 4:

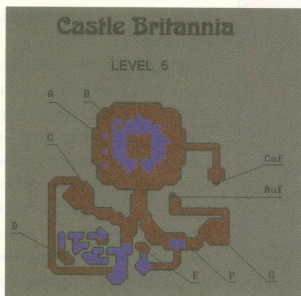
- A. Scroll of Lesser Heal
- B. Riesenspinnen
- C. Scroll of Night Vision, schwarze Eierschalen (wichtig für Altara)
- D. Headlesses; Wand of Lightning
- E. Goblin
- F. Goblin »Rogwump«

- G. Goblin »The Drripper«
- H. Riesenratten
- I. Goldener Ring (verflucht)
- J. Scroll of Cure Poison
- K. Krone, Scroll of Reveal, Potion of Flameproof
- L. Reaper; Schlüssel, Scroll of Tremor
- M. Imp »The Listener«

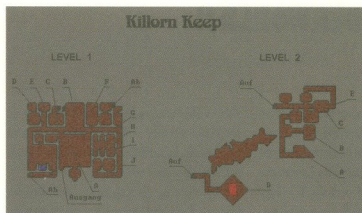
zusert mit allen Personen im Castle unterhalten. Wichtig ist noch die Geheimräume von Zauberer Nystul zu plündern; alle nützlichen Potions sowie diverse Runen sind die Beute. Doch Vorsicht: Schauen Sie sich alle Gegenstände, die Sie aufnehmen vorher an. Wenn es in der Beschreibung heißt: »belonging to ...«, dann dürfen Sie nicht zugreifen, sonst werden Sie Ärger mit der jeweiligen Figur

## CASTLE BRITANNIA, LEVEL 5:

- A. Scroll of Deadly Seeker
- B. Blackrock Gem (Tor zu den anderen Dimensionen)
- C. Ghosts; Potion of Flameproof
- D. Scroll of Daylight, Rune (POR)
- E. Magical Leather Gloves (verflucht)
- F. Wand of Create Food
- G. Leather Vest of Toughness
- H. Potion of Heal







#### KILLORN KEEP, LEVEL 1:

- A. Magier Merzan, Händler Aran und Bishay  
B. Lord Thibris  
C. Kiste enthält: Eyeballs  
D. Magierin Altara: besitzt Runen (CORP, AN, QUAS)  
E. Mystell  
F. Lobar, Ogr, Kintara

- G. Josie  
H. Beauty, Chirl  
I. Blacky  
J. Potion of Heal, Wand of Acid Spit  
KILLORN KEEP, LEVEL 2:  
A. Roter Ring (verflucht)  
B. Potions of Hallucination (grün) und Missile Protect (purpur),

- Scroll of Cure Poison, Schlüssel  
C. Headless; Blackrock Gem, Longsword of Major Accuracy  
D. Brain Creatures (halten Schloß am Fliegen); hier Altaras Zauberstab benutzen  
E. Falle - Ethereal Void

extrem schwierig zu angeln, er liegt halb unter Abfall bedeckt und ist nur aus einer bestimmten Position zu sehen. In der Grube sollte man sich dazu in alle Ecken stellen und direkt nach unten schauen. In der Armoury darf sich der Avatar dann mit guten Rüstungen und Waffen versehen (Rock Hammer nicht vergessen).

## Prison Tower

Nachdem man durch das erste offene Blackrock-Portal im fünften Castle-Level gegangen ist, eröffnet sich vor einem der Keller des Prison Tower, bei dem es zwei verschiedene Lösungswege gibt. Entweder man schlägt sich durch alle Goblins nach oben und rafft dabei an Schlüsseln, Geld und Runen zusammen, was nur geht. Oder man unterhält sich mit den Goblins (viel Charisma nötig), macht sich unter falschem Namen bekannt und handelt sich mit Hilfe der Palbwörter weiter. Am Ziel gibt es für beide Wege etwa gleich viel Experience Points.  
Den großen Troll in der Zelle auf Level 6 sollte man

sich auf jeden Fall zum Freund machen. Der Chef der Goblin-Wächter besitzt den Blackrock Gem. Auf dem Weg nach oben, heben Sie zwei Paar Frazniz-Gauntlets auf. Eines tragen Sie, um das Force Field im achten Level zu passieren. Das andere wird danach an den Insassen der Zelle (Bishop) verschenkt, der daraufhin fliehen kann. Bishops Zelle ist außerdem der Ort an dem wir später den Rod anwenden, damit die Verbindung zum Guardian gekappt wird.

## Killorn Keep

Die fliegende Burg Killorn ist eine böse Parallelwelt zu Britannia. Bevor man alle Fragen bei Mystell im Nordwesten (Alternativraum zu Iolos Zimmer) beantworten kann, muß man vorher mit Kintara, Lobar und Ogr in der Küche geredet haben. Von Mystell darf sich der Avatar ruhig zum Verrat an Altara anstellen lassen, er braucht ihn ja nicht auszuführen. Die Zauberin Altara, gleich im Raum daneben, fragt nach Bishop und gibt dem Avatar einen Dagger mit

dem der »Listener Imp« im vierten Britannia-Level vernichtet werden muß. Das sollte man gleich erledigen; die Lava im Südosten ist für die Spielfigur passierbar, sofern sie den Dagger bei sich trägt. Die Erfüllung des Auftrags meldet man natürlich sofort an Altara zurück.

Außerdem braucht Altara eine schwarze Perle, ein Spinnen-Ei und den Amethyst-Rod um den magischen Stab zu basteln, der die Welten befreit. Eine Schwarze Perle schenkt sie uns selber, das Spinnen-Ei stammt aus dem Nest in Britannia-Level 4 und den Amethyst-Rod finden wir im Talorus-Level 1. Aus der Küche von Killorn Keep führt eine Treppe in Level 2. In einem absteigenden Gang stolpern wir über ein rotes Feld mit vier Kerzen an den Ecken. Dies ist eine Falle. Wer die Kerzen entfernt, darf passieren und im Raum dahinter den Blackrock Gem aus den Klauen der Headless holen. Wer kräftig Experience sucht, sollte sich jedoch an der Falle versuchen. Bei brennenden Kerzen führt die rote Platte in einen abgeschlossenen Bereich der Ethereal Void. Dort sollte man sich nicht an Trugbildern, wie dem Schädels tören, wohl aber die fliegenden Imps besiegen. Am Ende darf man sich in die Lava stürzen, um wieder in Killorn Keep zu erscheinen.  
Die Kartenfunktion ist hier übrigens, wie überall in der Ethereal Void, außer Betrieb.

## Ice Caverns

Man unterhalte sich mit Mokpo und schliddere hibab in Level 2, um auf der Eisfläche den Blackrock Gem aufzunehmen. Wer alles erforscht, dem werden viele Runen und vor allem der Wächter zum Dam Control nicht entgangen sein. Der Damm muß geöffnet werden, bevor man in die verlorene Stadt Anodun gehen kann, um sich dort mit dem Geist Beatrice zu unterhalten.  
Doch davor haben die Götter von Origin ein fieses, kleines Labyrinth-Rätsel gesetzt. Die Mäze im Südwesten läßt sich mit Knopf, Schalter, Hebel und Katte kontrollieren, die an der Säule davor angebracht

**PRISON TOWER, LEVEL 2:**  
A. Goblin-Wächter: Passwort »melanoma«

**PRISON TOWER, LEVEL 3:**  
B. Goblin Freemis

**PRISON TOWER, LEVEL 4:**  
C. Goblin Janar: Passwort »beacon«  
D. Felix (mächte, daß man Freemis tötet)

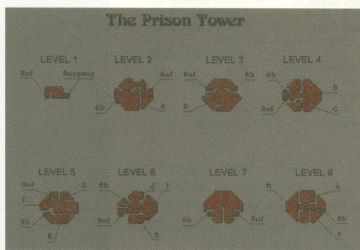
**PRISON TOWER, LEVEL 5:**  
E. Wand of Light  
F. Goblin Schmied: besitzt Runen (REL, SANCT)

**PRISON TOWER, LEVEL 6:**  
G. Armoury, diverse unbrauchbare Waffen

**PRISON TOWER, LEVEL 6:**  
H. Goblin-Wächter: Passwort »melanoma«, hat Schlüssel für Aufgang  
I. Goblin-Anführer

»Borne«  
J. Ogre Garg: Wenn man ihn befreit, schlachtet er alle Goblins ab

**PRISON TOWER, LEVEL 8:**  
K. Goblin Milenus  
L. Mangabats  
M. Kraffeld (durch dringbar mit einem Gegenstand aus »Fraznizum«); Gefangener »Bishop«; hier Altaras Zauberstab benutzen



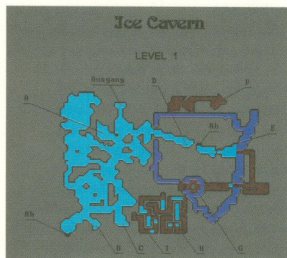
# ULTIMA UNDERWORLD II

## Talorus

Jetzt kommt Science-fiction-Feeling auf. Die Story zu Talorus könnte aus einer Enterprise-Episode stammen. Im ersten Level liegt der gesuchte Amethyst-Rod. Hier unterhält man sich mit allen Talarianern und findet bald heraus, daß man die Bly Skup Chamber reprogrammieren muß. Dazu wird das Information Crystal und der Delgnizator aus Level 2 gebraucht. Das außerdem benötigte Controller Crystal findet sich im Hinterraum des Futurium. Nahe dabei liegt eine Botschaft, die die richtige Nummer nennt. Die Kristalle kann man nicht nur anschauen, sondern auch benutzen.

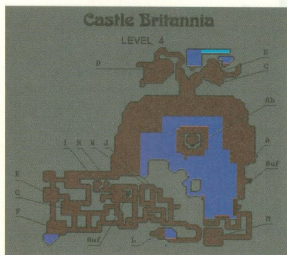
Nun darf der Bly Skup Ductsnore beseitigt und in der Chamber das Info-Kristall aufs Purple Pad, das Controller-Kristall aufs Yellow Pad und der Delgnizator auf den blauen Kreis in der Mitte gelegt

werden. Die Maschine läßt sich durch die Kette an der Wand aktivieren. Hier wird ebenfalls Altaras Rod benutzt. Beim Historian holt man sich danach den Preis (das Blackrock Gem) ab. Die Light Spheres, die man im Raum nördlich der Chamber findet, sind übrigens taghelle Lichtquellen. Sie lassen sich wie eine Laterne an- und ausschalten. Da sie sich relativ schnell aufbrauchen, kann man sie wieder aufladen. Dazu dient die goldene Platte in der östlichen Nische. Man lege eine leere Sphere darauf (Achtung: nicht werfen, sonst wird Abfall daraus) und betätige den Schalter an der Wand. Britzel, schon ist die Batterie wieder voll. Das war's für diesen Monat. Das nächste Mal widmen wir uns den extrem gehaltvollen letzten vier Welten von Ultima Underworld II. (mt)



### ICE CAVERN, LEVEL 1:

- A. Skeletons; Rune (WIS), Kartensstück, Scrolls of Water Walk und Map Area
- B. Potion of Thick Skin, Dagger of Great Accuracy
- C. Handaxe of Major Damage
- D. Potions of Cure
- E. Eis-Golem
- F. »Sentinel 868«
- G. Shortsword of Accuracy, Ring of Protection
- H. Schlüssel
- I. Hebel für Damm
- P. Poison (rot) und Mana Boost (durchsichtig)



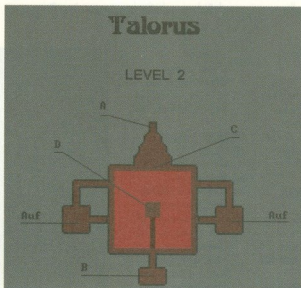
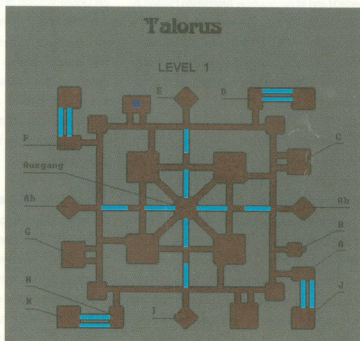
### ICE CAVERN, LEVEL 2:

- A. Mokpo the Mad
- B. Blackrock Gem
- C. Potion of Greater Heal
- D. Filanium-Reservoir
- E. Potion of Thick Skin
- F. Broadsword of Poison Weapon, Mace of Major Damage
- G. Runen (MANI, IN, QUAS), Wand of Smite Dead
- H. Runen (GRAV, UUS, REL), Orb
- I. Geist Beatrice; hier Altaras Zauberstab benutzen

sind. Den Schlüssel erreicht man, indem man Chain, Lever und Switch nach oben stellt und den Button in den herausgedrückten Zustand bringt. Um dann die Tür zu erreichen, stellt man ein: Lever down, Switch down, Chain up und Button pressed.

### TALORUS, LEVEL 1:

- A. Bly Skup Ductsnore
- B. Light Spheres (geben Licht und lassen sich immer wieder aufladen)
- C. Data Integrator
- D. Rune Keeper
- E. Amethyst-Rod für Altaras Zauber
- F. Dialogicians
- G. Eloemsynator
- H. Futurium
- I. Historian
- J. Bly Skup Chamber; hier Altaras Zauberstab benutzen
- K. Control Crystal für neuen Ductsnore (auf Mitteilung »For Avatar« achten)



### TALORUS, LEVEL 2:

- A. Leather Boots of Bouncing, Sceptre of Mana Regain
- B. Vorz Ductsnore, Delgnizator
- C. Ductsnore Information Crystal
- D. Blackrock Gem



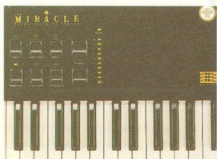
! Lange erwartet, endlich im Anflug: Origin will in Kürze **Strike Commander** veröffentlichen. Die Testpiloten unserer Redaktion werden Ihnen in vier Wochen verraten, ob das High-End-3D-Spektakel hält, was es verspricht.



Sieht gut aus, aber wie spielt es sich? Nach der Lektüre unseres Strike Commander-Tests sind Sie schlauer

! Rund um Ostern erwachen die Spielerhersteller aus ihrem nachweihnachtlichen Dornröschenschlaf. Im Testteil der nächsten Ausgabe könnten sich deshalb einige weitere prominente Titel befinden, auf die wir schon seit Monaten warten. Microprose verheißt endlich eine fertige Version von **The Legacy** und New World Computing veröffentlicht das Weltraum-Strategiepos **Empire Deluxe** – von dem unsterblichen »Wir warten seit einem halben Jahr drauf«-Klassiker **X-Wing** mal ganz zu schweigen.

! Unsere furchtlose Hardware-Redaktion stürzt sich im Wonnemonat auf das **Miracle**, eine Art elektronischen Klavierlehrer für den PC. Wird es dieser Keyboard-Erweiterung gelingen, unseren Tester zu geschmeidigen Fingerübungen zu inspirieren? Keine Flötentöne, aber üble Strahlungen entweichen so manchem **Monitor**. Auch wenn Sie mit Ihrem PC »nur« spielen, sollten



Keyboard sucht Anschluß: Klavierstunden mit dem Lernsystem Miracle

Sie im Hinblick auf Gesundheit und Zukunftssicherheit (Stichwort **Super VGA**) einige Essentials beim Monitorkauf beachten - nachzulesen in unserem Grundlagenartikel in der nächsten Ausgabe.

# PC 5/93 PLAYER WORK IN PROGRESS

! \*Langsam tauchen am Horizont die ersten vielversprechenden CD-Spiele auf; gleichzeitig rutschen die Preise für **CD-ROMs** in den Keller. Ob sich der Kauf eines Laufwerks jetzt lohnt und was Sie bei der Auswahl beachten sollten, verrät unser CD-Schwerpunkt. Nach dessen Lektüre können auch Sie souverän die Unterschiede zwischen CD-ROM-XA und Photo-CD herunterbeten.



CD-ROM im Aufwind: Unser Silberling-Schwerpunkt sagt Ihnen, welche Features ein vernünftiges Laufwerk haben muß

! Unser neuer, verbesserter **Tips-und-Tricks-Teil** wird Ihnen bei aktuellen Topspielen auf die Sprünge helfen. Der zweite und letzte Teil der Underworld II-Karten ist ebenso mit von der Partie wie eine **Space Quest V-Lösung** und viele weitere Tips.

**Viel Spaß mit Ihrem PC bis zum nächsten Monat!**

## PC PLAYER 5/93 erscheint am 14. April

# FINALE

## Das aktuelle Sim-Programm

Wieder mal nix los? Wieder keine Termine, Rendezvous, Verabredungen? »SimDate« von Simax simuliert einen vollen Terminkalender und macht ihr Leben wieder spannend und stressig. SimDate ist ein TSR-Programm, daß sich in 17 verschiedene DOS- und Windows-Terminplaner einklinkt und zufallsmäßig Termine erzeugt. Dabei werden die verschiedensten Quellen angezapft: per Modem kann sich SimDate aus dem Simax-Großrechner die neuesten Kino- und Theatertermine, Messen aller Art, Aktionärsversammlungen aller wichtigen AGs und exotische Ferientage (wie das Mueselfest auf Fidschi) abrufen. Dazu »erfindet« es Dates mit fiktiven Freunden/Freundinnen (Zahl einstellbar) und Geschäftspartnern. Im Notfall können Sie die fiktiven Termine ausblenden lassen; wenn Sie vor Freunden oder Kollegen besonders streßgeplagt aussehen müssen, gibt es auch die Overload-Funktion, die mehrere Termine gleichzeitig stattfindend läßt.

Wie denn' ich's nur? Intel hat entschieden: Der neue 80586-Prozessor heißt nicht salopp »586« sondern »Pentium«. Die Zahlenfolge wäre nämlich rechtlich unschützbar. Hinz und Kunz dürften damit einen beliebigen Chip bauen, der 586 heißt; einen Pentium gibt es hingegen nur von Intel. Der Name als solcher sorgt hingegen für hochgezogenen Augenbrauen. Penta steht für fünf (wie in 586). Intel preist den Pen-

tium also als die fünfte Generation an. Leider verloren: Fängt man beim 8086 mit dem zählen an (und ja, es gibt tatsächlich einen 80186, zum Beispiel in Faxkanten!), dann ist der Pentium schon die sechste Chip-Generation.

Eine nicht repräsentative Befragung auf der Straße, was denn »Pentium« sei, brachte höchst erstaunliche Ergebnisse zustande, welche die Intel-Marketingabteilung ins Grübeln bringen sollte:

- »Pentium? Ist das nicht ein radioaktives Element? So wie Plutonium oder Strontium?«
- »Klingt wie ein neuer Schriftsteller-Verband.«
- »Nie gehört. Vielleicht ein neues Kopfschmerzmittel?«
- »Wohl so ein neumodischer japanischer Kleinwagen?«
- »Das ist doch so eine Kugelschreiber-Marke, oder?«

- »So heißt doch dieser eine chinesische Politiker...«

Auch Branchen-Profis haben ihre eigene Interpretation des Namens. So ließ sich ein Geschäftsführer von Intel-Konkurrent AMD zur Bemerkung »Wäre ein guter Name für eine Zahnpasta« hinreißen.

## DIE LETZTE TOP 5-LISTE

Diesen Monat stellen wir vor: Fünf brandneue CD-ROM-Ideen, die trotz dicker Datenummenge wohl keine Bestseller sein werden.

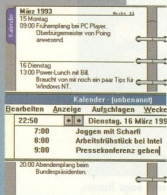
**Platz 5:** »Spectrum Spectacular«: Alle Programme, die je für den Sinclair Spectrum erschienen sind, auf einem CD-ROM.

**Platz 4:** »Beta Busters«: Gesammelte Beta-Versionen bekannter Programme (Grafik, Textverarbeitung, Betriebssystem), die noch ein paar kleinere Fehlerchen und Abstürze haben, dafür im Paket aber wesentlich preiswerter sind, als die teuren Original-Versionen.

**Platz 3:** »Bundesstag 92«: Alle Protokolle der Bundestags-Debatten 1992 nach Kriterien sortiert und mit phonetischer Stichwort-Suche.

**Platz 2:** »Fractal Fantasies«: 17000 Bilder vom »Apfelmännchen« dem beliebten Fraktal aus Forschung und Lehre. Sparen Sie sich den Fraktal-Generator, hier sind alle Bilder vorberechnet.

**Platz 1:** »Telekoms Greatest Hits, Vol. II: The 60s«: Auszüge aus allen deutschen Telefon-Büchern von 1960 bis 1969 einschließlich der besten gelben Seiten und der schönsten Vorwahlen im chronologischen Vergleich.



SimDate ist ein Booster fürs Selbstwertgefühl

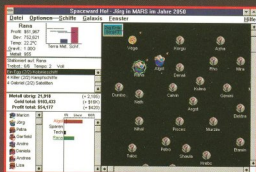


## Führt der auch mit Bleifrei?

Epson gewinnt unseren inoffiziellen Preis für die witzigste Computerwerbung des Monats. So stellt der durch seine Drucker bekannte Hersteller in den USA seinen neuen PC mit Windows-Beschleuniger vor. Leider sieht der Computer in Wirklichkeit ganz normal aus, der abgebildete Chopper-PC soll nur verdeutlichen, wieviel schneller der PC gegenüber den alten Modellen sein soll. Gerüchte, daß man den PC nur mit einer Lederjacke bedeckt benutzen darf, werden von Epson heftig dementiert.



# SPACEWARD HO!™

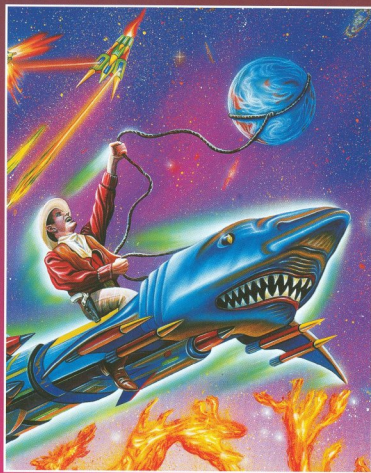


## Die Eroberung der



## Sterne

Spaceward Ho! ist ein Spiel in dem Sie den Weltraum erobern müssen. Sie beginnen mit einem raumfahrenden Volk, das es gerade erst geschafft hat, seinen Planeten zu verlassen. Versuchen Sie Ihre Technologie zu verbessern, weitere Planeten zu kolonisieren und neue Raumschiffe zu bauen. Außerdem müssen Sie sich gegen die anderen Völker im Weltraum verteidigen, die ebenfalls alles erobern wollen. Doch seien Sie sehr vorsichtig, denn... Spaceward Ho! macht süchtig und kann einen Großteil Ihrer Zeit in Anspruch nehmen. Eine Mehrspieleroption erlaubt es Ihnen, nicht nur gegen den Computer, sondern gegen 19 Ihrer Freunde zu spielen!



Herausfordernde künstliche Intelligenz der Computergegner



Verschiedene Spielstufen



Beliebig definierbare Galaxien



Bis zu 20 Spieler



Volle Netzwerk Kompatibilität



Einfache Steuerung



Hoher Suchtfaktor

Nach einer Minute können Sie es.  
Nach einer Stunde sind Sie süchtig!

**Komplett  
in deutsch**

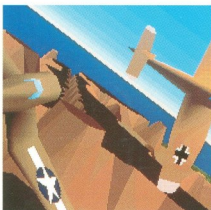
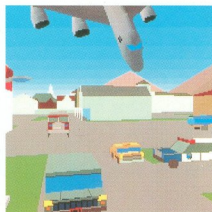
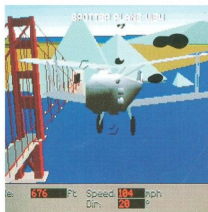
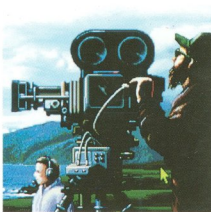
Erhältlich für IBM™-AT • DOS oder Windows™-Version.  
VGA-256-Farb-Grafik, 640 kB RAM und Festplatte erforderlich.  
Unterstützt SVGA, VGA, EGA, Hercules Mono. Multimedia Soundunterstützung.  
Windows 3.0™ oder höher erforderlich (für Windows Version)  
Published by SOFTGOLD. Infohotline 0 21 31/ 66 02 38.

Vertrieb:

Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2; Österreich: Darius Handels GmbH & Co. KG; Schweiz: Thali AG

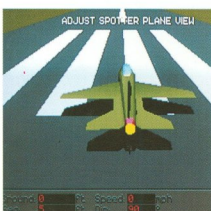
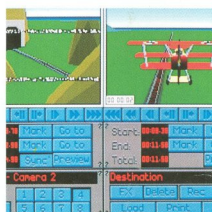
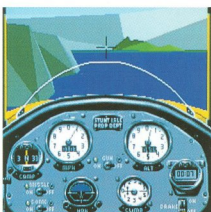
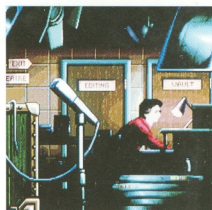


**NEW  
WORLD  
COMPUTING™**



# STUNT ISLAND

## Gleichzeitig Stuntman, Pilot und Regisseur sein, das gibt's nur in Hollywood!



### SO EINE LEISTUNG IST OSCARREIF!

Die amerikanischen Filmstudios haben soeben den originellsten Vertrag des Jahrhunderts unterzeichnet. Sie kauften eine ganze Insel: STUNT ISLAND, das Paradies des Films und der Flugstunts.

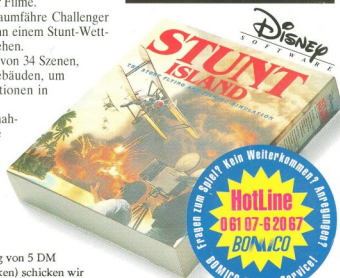
Das Spiel STUNT ISLAND, das in Zusammenarbeit mit Profis aus Hollywood entwickelt wurde, kombiniert Flugsimulation und Filmregie. Auf dieser paradiesischen Insel können Sie fliegen, Ihre Leistungen filmen, den Schnitt erledigen und die Tonspur bearbeiten. Das Resultat: eine Fülle atemberaubender Filme.

Vom ersten Zweidecker des ersten Weltkriegs bis zur Weltraumfähre Challenger haben Sie die Auswahl zwischen 50 Fluggeräten und können an einem Stunt-Wettkampf teilnehmen, in dem 32 Prüfungen auf dem Programm stehen.

Entwerfen Sie Ihre eigenen Stunts mit Hilfe einer Sammlung von 34 Szenen, 800 animierbaren Requisiten, Fahrzeugen, Personen und Gebäuden, um Aufnahmen zu drehen, die den großen Hollywood-Produktionen in nichts nachstehen.

Wenn Sie schon ein Fliegeras sind, übernehmen Sie die Aufnahmemeileitung mit 8 Kameras, und filmen Sie Ihre Kunststücke unter den unglaublichen Blickwinkeln.

Ist die Aufnahme im Kasten, dann gehen Sie ins Studio, um Ihre Bilder zusammenzuschneiden und anhand von 100 Geräuscheffekten und Musik die Tonspur zu gestalten. 15 bereitgestellte fertige Filme ermöglichen Ihnen, sich mit der Filmetechnik vertraut zu machen.



Für PC- Komplett in Deutsch



Exklusivvertrieb  
in Deutschland

**BOMICO**

Gegen Einsendung von 5 DM  
(auch in Briefmarken) schicken wir  
Ihnen gerne eine 3.5" HD-Demodiskette zu.  
Bitte anfordern bei: BOMICO GmbH,  
Stichwort "Stunt Island", Am Südpark 12, W-6092 Kelsterbach

